丧失生存手册

面对活死人事的全面保护

MAXBROOKS

译者：[ComicFishing]

谨以此书，献给
我的母亲和父亲
以及*Michelle*
[是他们令生命值得为之奋战]

目录

第一章 导言

亡者与我们同行。丧尸，食尸鬼不论被如何称呼，这些漫游者是人类最大的威胁，仅次于人类自己。把它们视作猎食人类的食肉动物并不适宜，它们是瘟疫，而人类则是它们的宿主。幸运的牺牲者们被吞食了，他们的骨头被啃得干干净净，他们的血肉丧失殆尽。而那些不够幸运的则加入了袭击者的行列，转变为可憎的，加入狂宴的怪物。常规武器在对抗这些生物上差强人意，毕竟它们是常规的。那些日趋完善的，用来终结实实在在的生命的技术，并不能很好地消灭那些没有“生命”的敌人，从而保护我们自己。这是否意味着活死人不可战胜？不。这些生物可以被阻止吗？是的。无知是不死者最大的盟友，而知识是它们最致命的敌人。这便是这本书著作的原因：教授适于对抗这些类人野兽的知识。



“生存”是必须被铭记的关键词不是胜利，不是征服，仅仅是生存。这本书并不会教导你怎样成为一名职业丧尸猎人。任何向往走上这条道路的人只能从他处寻觅指导。这本书并非为警察，军人或任何政府机关纂写，这些组织如果选择了认识并准备对抗这个威胁，他们将比普通民众有远远多得多的资源来做准备。这本手册是为这些人所准备的普通

民众，他们只有有限的时间和物资，却拒绝成为牺牲品们中的一员。

此外，其他一些技能野外求生，领导才能，甚至急救处置在任何遭遇活死人的场合都十分有用。但由于它们都有各自的资料存在，所以其具体内容并不会包含在本书里。常识会指引我们其他应该学习的知识。此外，从本书里，你将会学到如何辨识你的敌人，如何选择适宜的武器，相关的杀戮技巧，以及与准备工作和即时防御构筑，旅途，或是袭击相关的知识。我们也会讨论可能的世界末日情况想定一旦活死人成功取代了人类成为整个行星的统治物种。

不要试图将本书中的任何章节视为空想。每一丁点的知识都积累自研究与经验的艰难胜利。所有成果都建立在诸如历史记录，实验室实验，现场勘查，以及目击者记录（其中包括部分作者）等内容上。甚至即便世界末日情况想定，也是基于真实经历进行推演所得出的成果。部分章节中提到的真实历史事件都有相应的新闻记录。了解这些内容将会证实本书中所有课程都建立在真实的历史之上。

除此之外，知识只是整场生存斗争中必须的一部分，其余都要靠你自己。个人选择，求生意志，都是活死人狂澜降临之时的重中之重。没有它们，什么也保护不了你。在本书的最后一页，问自己一个问题：你要怎么做？是在被动的接受中终结自己的生命。还是奋起抗争并高声呼喊："我不会成为他们的猎物！我会生存下去！"选择权在你手中。

亡者：传说与真实

他自坟墓中而来，他的躯体满是污秽与蛆虫。他的眼中没有生气，他的皮肤没有暖意，他的胸腔不再搏动。他的灵

魂空洞黑暗有如夜空。他讥笑剑刃，唾弃箭矢，因为它们无力撼动他的肉体。永恒而永久，他将徘徊于大地之上，嗅闻着鲜活生命的甜美血液，享用着将被诅咒的累累白骨。小心他啊，因为他是活死人。

OBSUCREHINDUTEXT，CIRCA1000B。C.E。

[名词]复数形式 ZOM-BIES

一种以活人血肉为食的活动尸体；2、一种令死者苏生的巫毒术法；3、一位巫毒蛇神的名号；4、一种迷惑下进行的行动或举动"像个僵尸"[词源源自西非]

什么是丧尸？它们如何诞生？它们的强弱之点为何？它们渴求什么？为什么它们与人类为敌？在探讨任何生存技术之前，你必须首先学习威胁到你生存的是什么。我们首先要将事实从幻想中分离。那些"行尸走肉"并非什么"黑魔法"的成果或者其他超自然力量使然。它们的起源来自一种名为"Solanum"的病毒，这个拉丁文名字源自其首位发现者 JanVanderhaven。

病毒 Solanum

Solanum 通过血液传播，由最初的侵入点前往大脑。通过目前尚未明了的途径，这种病毒会影响细胞复制的早期阶段，并通过这一过程摧毁它们。这段时期之后，整个躯体的机能随之停止。通过停止心跳，整个感染将导致"死亡"。而大脑，则以休眠的方式保持存活，静待病毒的变异进程将脑细胞转化为一个全新的器官。这个新器官最显著的特点在于它们不再依赖氧气进行生命活动。通过消除对这一非常重要的资源的需求，这些个"亡者"的大脑便可以再度运作，通过一种高度独立的，异于人体复杂生理机能的方式。一旦

整个变异结束，这个器官将令整个躯体转变成一种，和本来的普通尸体只有很少一点类同之处（生理学称呼）的状态。一部分机体机能依然在进行，其他机能则有了一定的增长，于是整个转化过程就此结束。这一崭新的生物体便是丧尸，活死人的一员。

1.来源

不幸的是，大范围的研究正在试图找寻自然界中独立的 Solanum 种群。源自世界每一个部分的各种自然环境的水体，空气，以及土壤，以及其伴随的动植物群，都已确认没有发现。在本文撰写之时，研究依旧在继续。

2.症状

下文中的时间表源自一名感染的人类的症状发展过程（允许有数小时的误差，基于个人差异）。

小时数 1：感染区域有疼痛与斑点（褐紫色）。伤口立即结痂（证明感染来自伤口）。

小时数 5：发烧（华氏 99-103 度），发冷，轻微的痴呆，呕吐，关节剧烈疼痛。

小时数 8：感染区域及指端麻痹，高烧（华氏 103-106 度），痴呆加剧，肌肉协调性丧失。

小时数 11：下肢瘫痪，全身瘫痪，心率下降。

小时数 16：昏迷。

小时数 20：心跳停止。脑活动中止

小时数 23：丧尸化。

3.传播感染

Solanum 为 100%发病与 100%致死。但对人类而言有一件事很幸运，病毒不会通过水或空气传播。已知没有任何

由于接触自然物质导致的人类感染。感染只会由直接体液接触导致。丧尸咬噬的一口，尽管最为人所知，但绝非唯一的传播方式。曾有人因为伤口接触到爆炸导致的丧尸体液飞溅而被感染。食用被感染的肉（如果此人并没有口腔外伤），结果并非被感染而是直接死亡。感染后的血肉被证实含有剧毒。没有历史上的信息，实验结果，或其他证据能够证实跟丧尸性交的结果，但正如之前提到的，分散在自然界里的 Solanum 依然具有极高的感染危险性。一旦对方足够疯狂到毫不在意自己的安全，针对这类行动发出的警告将毫无作用。一些人指出，通过冻结丧尸体液及周边的自然环境，由于非咬噬接触造成的感染几率会有所降低。然而，务必切忌只要有一个被感染个体，整个链式反应就能够开始。

4.种间感染

Solannm 对所有存活生物体都是致命的，不管大小，种类，或所处的生态系统。而丧尸化，则只在人类身上发生。研究显示非人类大脑上感染的 Solannm 将会在宿主死亡后的几小时内死去，使动物的尸体可以安全接触。被感染的动物在病毒可以复制到全身各处前就会死去。而由诸如蚊子这类昆虫叮咬造成的感染也会被削弱。实验证实所有种类的寄生虫都会百分之百地拒绝寄生在被病毒感染的个体身上。

5.治疗

一旦一个人类被感染，要拯救他或她几乎是徒劳的。由于 Solanum 是一种病毒而非细菌，抗生素不会有效果。疫苗接种，对抗病毒的唯一方法，也同样毫无作用。即使最小剂量的接触也会导致彻底的感染。基因上的研究正在进行。其目标是找到足够强的人类抗体并将其改造为能够针对

Solanum 展开搜索和攻击，以最终消灭病毒。诸如这和其他种类的，更根本性的治疗手段的研究依旧处于初期阶段，在可以预见的未来不会有可行的成果。战地经验建议直接对被感染肢体进行截肢（取决于咬伤的位置），但这类手段的可行性依旧值得怀疑，成功机率基本上低于 10%。基本上，在病毒进入他们体内的时候，这些被感染者的结局就已然注定。

在被感染者决定选择自杀时，他或她应该记住大脑必须被优先摧毁掉。最近发生的感染事件中的案例证实，感染者即使在病毒致死前以其他手段致死，最后依然会丧尸化。这类情况多发生在被感染 15 个小时之后才死亡的情况下。切记，任何因被咬伤或其他途径而被感染的人，在死亡后都必须立即予以有效的处理。（参阅“处置”）

6.使已死者丧尸化

有人认为 Solanum 会让刚死亡不久的死者丧尸化，只要将病毒注入他们体内。这是一个谬论。丧尸们会忽略掉坏死的血肉因此不会向其中传播病毒。在第二次世界大战期间及之后的实验证明（参阅“袭击记录”），因为停滞的血流无法将病毒送入大脑，即使通过实验操作将病毒注入死尸也不会引起丧尸化。由于死去的细胞无法令病毒进行复制，对死尸大脑进行的直接注射也没有效果。Solanum 其实并没有改变生物死活的能力。

第二章 丧尸的特征

1.物理能力

很多时候，不死者被渲染成具有超人的能力：非凡的怪力，闪电般的疾度，心灵感应等等之类。故事里还描述丧尸飞过天空或是如同蜘蛛一般在垂直的墙壁上来下。鉴于这些特征其实是来自戏剧化的想象，典型的丧尸跟魔幻的，无所不能的恶魔有巨大的差别。不要忘了不死者所有的身体，全部实质上，是人类的身体。唯一不同之处在于这具丧尸化的躯体是由被感染后的大脑所操控。如果人类没有本事飞翔那么丧尸也别想。诸如制造力场，传送，穿墙，变狼，吐火，以及其他一系列传言丧尸拥有的奇幻能力也都是不存在的。想象一下人类的躯体像个具有这些能力的玩具箱一样是什么状况吧。丧尸的大脑所能控制的工具就仅仅有这么些个。它不能凭空变出新的。但另一方面，正如你将会看到的，通过非传统的组合方式来使用这些工具，或令其突破凡人的极限，究竟能够做到些什么。

A、视觉

丧尸的眼睛和人类的没有什么不同。在依然可以（视其腐烂速率而定）将视觉讯号传送给大脑时，大脑将会以另一种方式解析这些讯号。关于丧尸的视觉能力的研究依然没有确切结果。它们能在与人类相当的距离上分辨出猎物，但它们是否能区分人类和同类依然的判断争论不休。一种理论认为人类做出的行动，要较不死者更为迅速和灵活，于是得以在

丧尸的眼中被识别出来。人类试图通过模仿其动作来混淆逼近的食尸鬼，例如采用蹒跚摇晃，笨拙跛行的行进方式，对此也进行了一些实验。就目前而言，这类尝试没有任何成功的范例。有人认为丧尸拥有夜视能力，因为这一事实解释了它们夜间狩猎的行为。这一理论最后被推翻则是因为，即便没有双眼的丧尸也能有效地跟踪猎物。

B、听觉

毫无疑问丧尸拥有优秀的听力。它们不仅能察觉到声音它们还能侦测其方位。他们听力所及的基本范围与人类的相当。超高频和超低频声波的实验则否定了它们能听见这些声音的推断。试验同时证实了丧尸能被任何声响所吸引，而不仅仅是存活生物所发出的。有记录证明食尸鬼会察觉到活人所忽略的声响。很有可能，尽管未经证实，这表明丧尸平均地运用它们全部的感官。人类自出生以来就是视觉导向的，他们只会在首选感官失效时才依赖其他的感官。而活死人或许并不与我们共同分享这一缺点。所是如此，这便能解释它们那可在完全黑暗的环境中觅食，猎食和战斗的能力。

C、嗅觉

和听觉不同，不死者拥有更为敏锐的嗅觉。不论是实战场合还是实验室测试，它们都能在任合环境中最优先分辨出活着的猎物的味道。在一些情况下，特别是理想化的风力情况下，丧尸甚至能察觉一英里以外的新鲜尸体的味道。再一次的，这并不意味着食尸鬼有着比人类更好的嗅觉，而仅仅是它们更多地依靠它而已。现在并不能确认猎物们的特殊分泌物信号的细节为何：汗，信息素，血腥味等等。在过去，人们试图凭借香水，除臭剂，或者其他浓重嗅味的物质来“掩

盖”人类独有的味道，以期通过不死者大规模滋生的地域。没人成功。人工合成代表活生物的味道的化学物质，用来作为诱骗或甚至赶走活死人的实验工作正在进行。而真正成功的产品起码还要几年才可能完成。

D、味觉

对于活死人的味蕾是否有所改变我们依然所知甚少。丧尸有能力分辨出人类和动物的血肉，且它们更喜好前者。食尸鬼也有着显著的拒绝腐肉而偏好新宰杀猎物的行为。一具死亡超过 12 到 18 小时的人类尸体便会被拒绝作为食物。对于用防腐剂或腌制手段处理过的尸体也一样。尽管这跟“味觉”有多大的联系依旧无法确定。这种判断更可能是基于嗅觉，或者其他尚未被人们发现的本能。为什么新鲜人肉更受欢迎，科学目前正深陷于这个极端混淆无果的问题之中。

E、触觉

丧尸没有字面意识上的身体感知能力。在丧尸化后其身体表面所有的神经感受器依旧是死亡的。这式对它们而言是最好的而对活人来说最可怕的优点。我们，作为人类，拥有感知生理疼痛的能力来判断自己受到了伤害。我们的大脑会分类这些感觉，与经历过的类似状况予以比较，然后将其存档以为将来遇到时作为相应的警告发出。这是生理学和本能赐予我们作为一个物种幸存下去的礼物。正是因为它我们才将勇气视为美德，并以此激励人们敢于忽略这一警告而冒风险行动。正是由于缺乏认识和避开疼痛的能力，活死人才如此可怕。它们不会在意伤口，因此，一次袭击无法被轻易阻挡。即便一个丧尸的身体受到了严重的损害，它仍然会继续

攻击，直到什么也没剩下。

F、第六感

历史上的研究，加上实验室和野外的观察，显示出即使活死人的所有感觉器官都受到损害甚至彻底腐烂掉，它们也能搜寻猎物。这是否意味着丧尸拥有第六感？也许。活人真正使用的脑容量不过是他们所有的5%而已。病毒激活某种在进化过程中失去的感知途径是有可能的。这项理论在对抗不死者的战争中争论得最为激烈。迄今为止，没有任何科学证据能够证实任何一方的观点。

G、医疗

不管古老的民间传说或神话传说怎么说，不死者在生理学上已经被证实没有任何的自我修复能力。细胞受到的损害将会保持。任何伤口，不管其大小和所处环境，将会一直保持到丧尸化的躯体到达自己的极限为止。各种医学手段都在被捕获的食尸鬼身上加以尝试以期激活它的自我修复。全都毫无效果。这种自我修复的无力性，某种存活生物保有着的能力的失去，对于不死者而言是个残酷的缺点。比方说，每次我们进行自我锻炼时，我们其实都会撕裂自己的肌肉纤维。而随着时间过去，这些肌肉便会被修复并补强到比之前更强韧的状态。而一个食尸鬼的肌肉组织会保持损伤，每一次的使用都会越发地使其机能失去。

H、腐烂

丧尸平均的"生命周期"在它彻底解体之前能够活动的时间长短估计有 3 至 5 年之久。听起来匪夷所思一具人类的尸体居然能逃避自然的分解作用这是由于基本的生物原理所导致的。一旦人类死去，他的肉体立即会遭到成千上万的

微生物的袭击。这些生物体在外部环境中数目众多，但在体内则数量稀少。仁活着的时候，免疫系统在微生物和它们的目标之间建立起了一道屏障。人死后，这一屏障就消失了。微生物们在进食的同时开始指数性的繁殖，并因此在细胞层面上使尸体解体。任何腐败尸体的颜色和味道便是这种微生物生理进程的体现。在你点了一道“陈”牛排时，你点的其实是一片已经开始腐败的牛肉，它曾经坚硬的肉质在微生物破坏肌肉纤维的作用下变得柔软。在短时间内，那块牛排就如同一具人类尸体一般，将会分解得了无痕迹，只留下过于坚固或对微生物来说缺乏养分的结构，例如骨骼，牙齿，指甲及毛发。这是普通生物的生命循环，自然将营养成分回收回食物链中的手段。要停止这一过程从而保存尸体组织，就必须将其置于不适宜细菌生存的环境中，例如放在极高或极低的温度的环境里；浸泡在有毒化学物质中，如甲醛；或者，在这个情况下，使其处于 Solanum 饱和态。

几乎所有和普通人类尸体的分解有关的微生物，都会本能的避开被病毒感染的细胞，从而有效地使丧尸防腐。如不是这种情况的话，与活死人作战就只需要简单的不管它们，直到几个星期甚至几天后，它们坍塌在地上只剩白骨和腐肉即可。进一步的研究正在寻找造成这一状况的确切原因。无疑，至少有那么一些微生物能够忽视由 Solanum 导致的排斥效应，否则的话，不死者将能被完美地防腐下去直到永久。我们还发现诸如温度和湿度之类的环境因素，也在这一过程中扮演着重要的角色。在路易斯安那的河流河口徘徊的不死者，就没有待在寒冷，干燥的戈壁沙漠里的那些同类维持得那么久。极端情况下，例如设想将其深度冰冻或是浸泡在防腐剂里，能够令一具不死者标本永久保存下去。这类手段即

使不能让丧尸持续活动一个世纪，十年之久倒是可行的。（参阅“袭击记录”）腐烂并不意味着这些“行尸走肉”会简单地散架。腐败过程在身体上不同部位的所花时间有所不同。大脑依旧完整无损但其余部分已然支离破碎的样本也有发现。那些有部分大脑腐烂的活死人仍然可以操纵其身体行动，但和其他完整的丧尸相比就好像麻痹了一样。

一个最近流传的理论试图解释古埃及木乃伊的故事其实是最早的防腐丧尸的例证。防腐措施使它在被埋葬了超过千年以后依旧能够保持行动。任何拥有最基本的古埃及知识的人都会发现这个故事里可笑的谬误：埋葬一位法老最为重要也是最为复杂的的步骤之一，就是除去尸体里全部的大脑！

I、消化

最新的研究成果已经一劳永逸地驳斥了不死者以活人血肉为自身燃料的观点。一个丧尸的消化系统是完全无用的。其体内那整个曾用于加工食物，吸收营养，最后排泄废物的复杂系统并不再具有原先的功能。对倍压制住的丧尸进行的解剖作业显示出它们的"食物"依然保持着最初的状态，未经消化地填塞着整个肠道和胃。随着丧尸吞吃更多的受害者，这一简单咀嚼然后吞咽的进食过程将会持续积累下去，直到它们从肛门被挤出来为止，或正如字面意思上的，把胃或肠子给撑爆。尽管这种关于无消化力非常戏剧性的例证较为少见，上百起目击记录证明有丧尸有着撑大的肚子。对其中之一的标本在捕获后进行的解剖发现，它的消化系统里装满了重达 211 磅重的新鲜人肉！还有更珍贵的记录证实，有的丧尸在其消化管道从里面被撑爆之后很久以后，都还在继续进食。

J、呼吸

不死者的肺依旧在继续运行，不断地吸入和呼出着空气。这一功能直接导致了丧尸发出的哀嚎声。而这个肺部和身体未能完成的，则是将氧气转变为二氧化碳的过程。由于 Solanum 对氧气没有需求因而排除了这两项功能，人类曾经赖以生存的呼吸系统在食尸鬼的体内已再无任何实际功用。这解释了为什么活死人能够“水下行走”，或是在对人类致死的缺氧环境中生存。它们的大脑，正如之前讲到的，已不再需要氧气。

K、循环

说丧尸没有心脏并不准确。不过，说它对它们毫无作用倒是正确无误。不死者的循环系统不过是它们体内装满了凝结血液的管道网络而已。诸如淋巴系统之类的体液也是一样的状况。尽管这一转变能使丧尸得到又一项比人类方便的优点，这已被证实是一条神赐人类的好消息。缺乏流动的体液阻碍了病毒事实上的传播。如果不是这样，考虑到与之战斗的人类无法避免地会被飞溅的血液和体液泼溅到，肉搏战基本上是不可能的。

L、繁殖

丧尸是不可生育的生物。他们的性器官坏死而无用。曾有尝试将人类的精子和丧尸的卵子结合，，结果完全失败，反之亦然。不死者同样表现出毫无性交欲望，不管是跟同类还是活人。在研究可以得到更多进展前，人类最大的恐惧亡者繁育出亡者令人安心地不可能发生。

M、力量

食尸鬼所能施加的力量和活人一样强。能够施放的具体力量视丧失的个体差异而有所不同。人类生前肌肉所拥有的力量在其死后依然会保持。和活着的躯体不同，肾上腺素据信不会对亡者产生效用，使丧尸无法释放我们人类可以释放的瞬间爆发力。活死人拥有的一项优势是它们永无止境的持久力。想想看体力耗尽之时，或其他疲惫之极的场合。痛苦和精疲力竭感会削弱你的极限力量。而这些都不会影响到亡者。它们会用同样大小的力量持续其行动，直到肌肉如字面上那样分崩离析殆尽为止。

即便这意味着日益增多的越加虚弱的丧尸，它同样会使第一次袭击威力无比。不奇怪某些足以让 3 甚至 4 个成人精疲力竭的路障，会在单单一个丧尸的打击下轰然翻倒。

N、速度

“步行”的亡者实际上是在跛行或着蹒跚着前进。即便没有损伤或高度腐烂，它们协调性的缺乏导致了不稳定的步伐。速度基本上完全由腿长所决定。高个的丧尸有着比它们矮个的同伴更大的步幅。丧尸看上去似乎无法奔跑。被观察到的步行频率最快的丧尸也只能达到区区的 1 步 1。5 秒。不过，和力量相似，亡者们相对人类的优势在于它们不知疲倦。那些以为他们甩掉了自己的不死者跟踪者的人最好记住龟兔赛跑的故事。显然，在这种情况下，兔子很有可能会被生吞活剥。

O、敏捷

活人平均的灵敏度等级大概要比最强悍的食尸鬼高出 90%之多。这很大程度上是由坏死的肌肉组织的强度所决定

的（因此它们难以大步行走）。其余的原因则源自它们功能低下的大脑。丧尸的手眼协调能力更低，这是它们最大的一个弱点。从没人见过丧尸跳跃，不管是从一处跳到另一处还是简单的原地上下。在狭窄的支撑物上保持平衡同样超出了它们的能力所及。游泳同样是活人才保有的能力。有一种说法指出，如果一个不死者被泡胀到足以漂浮在水面上，那么它将会成为一个漂浮的梦魇。这非常罕见，然而，鉴于缓慢的腐烂速度使副产品气体的积累极端耗时。那些走入或掉入水体里的丧尸，更可能发现它们自己就这么在水底徘徊不已，直到最终彻底消散。它们可以成为成功的登山者，但只会发生在特定的情况下。如果丧尸察觉到位于它们上方的猎物，例如，在房屋的第二层，它们会持续地试图攀登而上。丧尸们会试图攀爬任何表面，而不管那有多么不可触及甚至毫无可能。在所有即使最最简单的场合里，这些尝试都只会通往失败。即使在有梯子的场合，在必须执行简单的爬梯手-手-交替动作时，4 个里也只有 1 个能够成功。

2.行动模式

A、智力

这已一次又一次地得到证实，我们相对于不死者最大的优势就是思考的能力。丧尸所有的平均心智水平比昆虫都还要低下。没有任何时候它们有表现出理智或逻辑。尝试完成一项任务，失败，然后通过反复尝试和错误以找到新的解决办法，是一项在动物界中广泛存在但活死人们却失去了的技能。丧尸们在实验室里总是一再的在为啮齿动物设计的实验里失败。有这么一次实地事件显示：一个人处在一座断桥的一端，而几打丧尸则位于另一端。一个接一个，活死人们在尝试触及他的过程中不断地在边缘摔下。整个过程里它们中没有一个意识到发生了什么，或有试图改变它们的战术。和神话跟推测不同，丧尸们从未被观察到有使用任何工具。即便只是抓起一块石头来作为武器使用也是它们力不能及的事。这个简单的任务能够建立一个思维联系使其意识到石头是一件比裸露的手更为有效的武器。讽刺的是，人工智能的发展，使我们能更容易地将丧尸的智能，跟我们更“原始”的祖先加以比较。即使最先进的计算机也没有自我独立思考的能力。它们除了被指令去做的事外，什么也不会做。想象一台被编程执行一项功能的计算机。这个功能无法被暂停，改进，或消除。不能储存新的资料。不能安装新的指令。这台计算机只能执行唯一一项功能，一而再再而三地，直到最后它的电源被关闭为止。这就是丧尸的大脑。一台本能驱使的，永无休止的，无法被修改只能被摧毁的机器。

B、情感

活死人就目前所知没有任何的情感科研。所有途径的心理战法，从试图激怒丧尸到使其感到怜悯的尝试最后都只引来了灾难。快乐，悲伤，信心，忧虑，啊，恨，恐惧所有这些以及其他上千种构筑人"心"的存在，对于活死人而言就跟同名的器官一样毫无意义。这一切究竟是人类最大的弱点还是最大的力量？争论在继续，而且恐怕会永远持续。

C、记忆

一种并不新的想法认为丧尸依旧保持着生前的知识。我们有听到一些诸如亡者回到生前居住或工作的地方时，便能够熟悉地运转机器，或甚至表现出仁慈或对爱人的相应的行为。事实上，没有一丁点的证据能支持这一空洞的幻想。丧尸不可能保有不管是意识还是潜意识的生前记忆，因为它们都已经不存在了！一个食尸鬼不会被曾经的家养宠物，亲近的人，家庭环境及其他任何事物所搅乱。不管他生前究竟是什么人干过什么事，那个人已经永逝了，被一个除了进食本能以外毫无头脑可言的自动机器所取代了。注意这其实是在回避问题实质：为什么丧尸更偏好城市地区而非乡村？首先，丧尸并不是更偏好城市，仅仅是待在它们丧尸化的地方而已。其次，丧尸们待在城市里而非分散到乡下的最主要原因，其实在于城市地区是猎物最多最密集的地方。

D、物质需求

除了饥饿以外（后面还会讨论），丧尸不会表现出任何人类生活里的其他物质需求。丧尸在任何环境下都不曾被观察到有睡眠或休息。它们对极端的冷热温度都不会有反应。即便在最可怕的天气里，它们也不会寻求庇护所。简单如干渴

这样简单的需求也不曾在活死人身上表现出来。违背所有的科学守则，Solanum 创造出了一种可以视作完完全全自给自足的生物。

E、沟通

丧尸没有语言技能。尽管它们的声带组织能够用于交谈，它们的大脑却不能。它们仅有的发声行为表现为深长的哀嚎声。这种哀嚎声在丧尸发现猎物时便会凯死后发出。这声音将会保持低沉和稳定直到身体接触发生。之后则变为一种意图表明丧尸已展开攻击行动的特定音调和音量。这一可怕的声音，屹然成为这些行尸走肉不可分割的特征之一。近日被发现，这犹如丧尸军团的集结的咆哮一般的声音，其实还是一种有效的心理武器。（参阅“防御时分”）

F、社会动力学

总是有认为丧尸受到某种集体力量制约的理论传播着，从一支撒旦指挥的军队，到最新的昆虫那样的蜂巢式结构信息素运行机制，甚至它们能依靠心灵感应达成行动一致。事实真相则是丧尸根本谈不上任何的社会组织性。没有阶级之分，没有指挥系统，没有任何集体化的运作机制。一群不死者，不管其规模如何，不管表现出怎样的行为，都仅仅是大群的个体的组合而已。

如果数百食尸鬼都聚集在一个受害者身旁，只是因为各自被各自的本能驱使而已。丧尸表现出对其他个体的漠不关心。其个体永远不会对视野中的任何其他个体作出丝毫的反应。这里回到关于感官的问题：一个丧尸如何区分开等距离外的同类和人类或其它的猎物？答案还有待寻找。丧尸们避开彼此就好像它们是无生命的物体一般。在它们相互接触

时，它们不会尝试一丁点的的交流或沟通。分享同一具尸体的丧尸宁可再三地相互争抢一块有争议的尸肉，也不会试图把竞争者推开。唯一可以被视为公共效能的似乎是恶名远扬的成群狩猎：食尸鬼的哀嚎声能够召集任何可以听见的同类。一旦它们听见哀号声，其他行尸走肉的家伙几乎都会汇聚到声音起源的位置。一种早期的理论认为这是一种有预谋的行动，一名侦查员使用哀嚎声来向其他的发出进攻号令。然而，我们现在得知这其实完全是偶然使然。那些发现猎物而开始哀嚎的食尸鬼仅仅是由于本能在行动，而不是以此作为警报。

G、狩猎

丧尸是流浪生物，没有领土或家庭观念。它们会行进数英里，可能的话，在有足够时间时在它们寻觅食物的旅途中横跨整个大陆。它们的狩猎模式是随机的。食尸鬼们无论日夜都会进食。它们宁可蹒跚地穿越整个区域而非刻意地展开搜索。中央区域或建筑并不会被挑选为更有可能存在猎物的地方。举例来说，有的被发现前往搜索农舍，其他的则在乡下的建筑里搜索，而同一群体里的其他则根本不往以上场所瞟上一眼。城市地区需要更多的时间来探索，因此不死者会在这类地区待上更久，但不会有建筑会比其他建筑被优先对待。丧尸看似完全不会在意它们周围的环境。举例来说，它们绝不会把眼睛移到可能传达某种信息的位置上去。默默地四处乱走，带着千码远的凝视，他们漫无目的地漫步着，不顾场所，直到发现猎物为止。正如之前所谈到的，不死者拥有一种难以解释的定位一名牺牲品的确切位置的能力。一旦发生接触，之前的沉默和健忘，将自动转化为一种更接近于跟踪导弹的状态。它的头立即转向牺牲者的方位。下巴垂下，

嘴唇缩回，而且，从它的横膈膜深处，发出哀嚎声。只要接触发生，丧尸便无法以任何手段加以扰乱。它们将持续追赶其猎物，整个过程只有在它们失去接触，达成一次成功猎杀，或被摧毁时才会告终。

H、动机

为什么不死者要猎食活人？既然已经证实了人类的血肉并不是它们所需的营养来源，那为什么它们的本能会驱使它们去谋杀？真相一直不可捉摸。现代科学与历史记载相结合，表明活人并不是不死者唯一的喜好之物。进入大规模滋生地区的救援部队总是报告它们剥夺一切生命。任何生物，无论他们的大小或种类，都会被一个攻击着的丧尸消灭。不过人类的血肉比起其他物种，总是它门最最偏好的。一项基于一个抓获的标本进行的实验，它面前放着两箱鲜肉：一个是人类，一个是动物。丧尸再三地选择人类的。这一现象的原因依然不明。在怀疑的阴影之上的，有一项可以得到证实，那就是：是 Solanum 带来的本能趋势丧尸去杀死并吞吃任何发现的生命。这一观点没有任何反对意见。

I、杀死亡者

消灭一个丧尸看似简单，其实不然。正如我们所知，丧尸不需要所有我们人类赖以为生的生理机能。摧毁或对活死人的一员的的循环系统，消化系统，或是呼吸系统造成伤害不会有任何效果，既然这些功能都不再用来维持大脑的运作。直说的话，杀死人类的手段有上千种而消灭丧尸只有一种。除掉它们的大脑，不论用什么方法。

J、处置

研究已经表明 Solanum 能在一具停止活动的丧尸体内

保持存活 8 个小时之久。确保对不死者的尸体保持最高的警惕。鉴于头部是病毒间的联系的核心位置，尤其应予以特别的重视。永远不要在没有穿着防护服的情况下触摸或搬运一具丧尸的尸体。将它视为某种高度致命的有毒物质来对待。火葬是最安全的手段是绝大部分处置方法中。不要理财什么焚烧尸体会将 Solannm 通过烟云散播开来的谣言，常识告诉我们没有什么病毒能在高温下幸存，更不要提明火了。

K、驯服？

再次重申，丧尸的大脑长久以来已被证实，是不可能被修正的。从化学手段到外科手术乃至电磁波等等各种试验都只证明，这一目标不会有任何结果。动作修正治疗，或者其他任何试图把丧尸训练成家畜的尝试都只有失败而已。再次重申，这台机器无法被重装。它要么永远保持这样的存在，要么就变得永远不再存在。

巫毒丧尸

如果说僵尸是由病毒而不是黑魔法制造出来的话，那又如何解释所谓的“巫毒僵尸”呢？巫毒僵尸，一个已经死去却又被人类从坟墓中崛起的人，命中注定会被人类当作永远的奴隶使唤。是的，“僵尸”（Zombie）这个词语却是最初如果说僵尸是由病毒而不是黑魔法制造出来的话，那又如何解释所谓的“巫毒僵尸”呢？巫毒僵尸，一个已经死去却又被人类从坟墓中崛起的人，命中注定会被人类当作永远的奴隶使唤。是的，“僵尸”（Zombie）这个词语却是最初是源自于金邦杜语(Kimbundu)中的“naumbe”，这个词语描述了死人的灵魂，僵尸和僵尸化是非洲裔加勒比人宗教信仰的整体部分，也就是俗称的巫毒。然而，巫毒僵尸和病毒僵尸唯一的共同之处也就在于它们的名字起源。“僵尸的力量”，这种

五毒教祭司用来僵尸化的工具，包含了一种具有强大力量的神经素（其确切成分几乎是一个谜）。这种毒素能够暂时麻痹人类的神经系统，创造一种极端的冬眠状态。在这种情况下，心脏、肺部以及所有的身体功能都处于低运作阶段，因此，我们也就不难理解那些毫无经验的法医，会判定该物体已经死亡了。很多处于这种状态的人都会被埋葬，活人变成僵尸了呢？答案很简单：大脑受损。那些被活埋的人会很快耗光棺材里的空气。而那些被救活的人（如果他们非常幸运的话）。通常都已经因为缺氧而遭遇了一定程度上的脑部受损。因此，这些可怜的人通常都只能在一种毫无认知技巧或确切的自由意志状态下踽踽独行，而这又导致了他们容易被人们误认为僵尸。那么怎样将巫毒僵尸和真正的僵尸辨别开来呢?辨别信号是非常显著的。

1．巫毒僵尸会表现出情感来。那些遭遇了僵尸力量而导致脑部受损的人仍然能够表现出正常人的情感来。他们会笑，会哭，甚至在受到伤害或者被激怒的时候会怒吼（而真正的僵尸绝不会这样）。

2．巫毒僵尸会表现出思考的能力。曾经有过这样的记录，当一个真正的僵尸遇到你的时候，它会立即像一个狡诈的炸弹那样躲进屋里。而一个巫毒僵尸却会试图辨别出你是谁、是什么东西。可能他会朝你走过来，可能他会退却，也可能他只是站在那里继续他的观察、因为他那受损的大脑仍然在努力分析所接收到的信息。然而巫毒僵尸却不会抬起他的手臂、低下他的下颚，也不会解开那该死的束缚、直直地倒向你。

3．巫毒僵尸会感觉到疼痛。如果他们跌倒了，毫无疑问，他们会捂住受伤的膝盖呜咽。同样地，巫毒僵尸会仔细

护理他们的其他伤口，至少，他们能够意识到伤口的存在。他们也绝对不会像真正的僵尸那样忽视身上深深的砍伤。

4．巫毒僵尸能够辨认出火。当然，那并不是说他们会害怕明火。有些脑部严重受损的人会不记得火是什么了。他们会试图检验那是什么，也许还会伸手去触碰，但是一旦他们发现火会引起疼痛之后，他们就不会继续了。

5．巫毒僵尸可以辨别周围环境。不像真正的僵尸只认识猎物那样，巫毒僵尸会对突然的环境变化，如光线、声音、味道以及气味等做出反应。曾有观察指出，巫毒僵尸会观看电视，注意到闪烁的亮光，听音乐，也会被雷声所惊吓，甚至还能够注意到旁者的存在.最后一项事实在某些误认的案例中起到了关键作用.如果我们谈到的这种僵尸不会对旁者有所反应的话(他们会看着彼此,制造声音,甚至抚摸彼此的脸庞)，那么他们可能已经极其偶然地被消灭了。

6．巫毒僵尸没有超能力。一个遭受了僵尸力量影响的人依然拥有正常的能力．他不能在黑夜里自如行走，不能听到500码以外的脚步声，也不能迎风闻到远处的人类气息。巫毒僵尸实际上并不会对紧跟其后的人感到奇怪，而真正的那些恐怖的僵尸可能会对此感到震怒，虽然并不确切。

7．巫毒僵尸可以进行交流沟通。虽然并不总是这样，但多数巫毒僵尸都会对视听信号有所反应。许多巫毒僵尸能够理解单词的意思；一些甚至能够理解简单的句子，并且拥有说话的能力，当然，很少可以进行拓展性的对话。

8．巫毒僵尸能够为人所控制．虽然并不总足这样，但很多大脑受损者都会丧失大部分自我实现意识，因此他们也就很容易被别人的建议所影响。简单地对着某一物体大吼大叫或者只是转身离开，就已经能够使人述离巫毒僵尸了。这

种现象也就导致了有些人误以为他们能够操纵真正的僵尸，这其实十分危险。少数顽固分子坚称，他们能够轻易控制他们的僵尸进行攻击的过程．当冰冷的、腐烂的手掌抓住了他们的四肢、又脏又烂的牙齿咬进他们的肉里时，这些人才真正明白他们面对的是怎样可怕的东西，但是，已经太晚了。

这些条目能够帮助你有效分辨出巫毒僵尸和真正的僵尸，最后一点，巫毒僵尸通常都在以下地区遇到；撒哈拉沙漠以南地区，加勒比海，中美洲和南美洲，美国南部地区．目前为止，还不大可能会在其他地区找到一个由巫毒教祭司造出的巫毒僵尸，这种可能性微乎其微。

好莱坞丧尸

自从活死人首次登上银屏以来，它们最大的敌人就不再是猎手，而是批评家，学者，科学家，还有所有那些持以下观点，即电影里所描述的活死人都是幻想和不切实际的存在的众多普通民众。视觉上令人震惊的武器，实际中其实达不到相应的效果，英雄色彩的人类角色，以及，最重要的，魔幻的，无敌的，抑或搞笑风格的食尸鬼都在这一被称为“丧尸电影”。的充满争议的彩虹上涂抹上了自己的色彩。更进一步的批评则表示，这种“非现实风格”的丧尸电影，将会潜移默化地教导人类观众，一些会令他们在真正的遭遇战中丧命的知识。这些严肃的控诉要求公平的严肃的防御。尽管一些丧尸电影是改编自真实事件*，它们的目标，同时也是任何流派的电影的目标，永远都是，首先而首要，要满足娱乐性。除非我们在讨论真实记录片（甚至这类片也存在拥有“大团圆结局”的例子），制片人必须通过一些艺术手段，以令他们的成果更能为观众们所喜闻乐见。即使是那些建立在真实事件上的影片，也会为了故事性而削减真实度。主要角色或

许还是真实人物的内质。但其他角色则可能为了解释故事背景，推动情节发展，或简单地为了增加画面上的乐趣而加以虚构。有人或许会争辩说艺术家们的职责就是挑战，教育，最后启发他的观众。那或许没错，但试试给那些会在开映10分钟里就陷入或将要陷入梦想的观众们一点教义吧。认可了制片人的基本职责后，你就能明白为什么好莱坞的丧尸电影偏离，某些时候甚至曲解了那些它们以之为基础的真实。简而言之，正如这些电影剧本的作者所故意的：这是一个临时性的，令人快活的娱乐，而非生存的直观教具。

*基于相应的制片人对其版权保护的要求，这些基于真实事件的电影的名字被省略了。

第三章 爆发

尽管每次丧尸袭击中，可能的丧尸数目，地形，主要住民的反应等等都不尽相同。其剧烈程度等级依旧可以被划分为各自独立的 4 个等级。

等级 1

这是低等级的一类爆发，常常发生在第三世界国家或第一世界的乡村地区。这一级爆发中通常的丧尸数量范围为 1 到 20。总的人员伤亡（包括被感染者）范围为 1 到 50。总的持续时间，从第一起事件到最后一起（已知的），大概处于 24 小时到 14 天左右的范围内。蔓延区域将会较小，不会超过半径 20 英里。在很多起事件中，自然边界将会决定这个范围（河流，山脉等等）。反响会很小，不管是来自民众还是执法机构。媒体的反应会很轻微，甚至根本不会关注此事。即使媒体有报道，也都会将其归类为谋杀事件或“事故”。这是最普遍性的爆发情况，同时也是最容易被忽略的类型。

等级 2

城市或高居住密度的乡村地区被包含在这一等级的爆发中。总的丧尸数目将达到 20 到 100。总的人员伤亡数目更会达到数百。等级 2 的袭击的持续时间并不会比等级 1 高上多少。在某些事件中，更大数目的丧尸将会引发更为突发性的状况。人口稀疏的乡村里发生的爆发可能会蔓延半径上百英里的范围，而城市里的则可能只会波及几个街区的范

围。镇压行动将得以顺利地进行。由平民组成的队伍将会被当地的，州立的，甚至国家级的执法部队所取代。可能会请求额外的，低等级的军事支援，例如美国国民警卫队或其他与之相当的战斗力。大多数情况下，如同在一场低强度暴乱里的情况一样，这些单位其实会充当非战斗人员的角色，进行诸如提供医疗援助，群众引导，以及后勤支援等方面的工作。等级 2 的暴乱几乎总会吸引来舆论关注。除非这场袭击发生在某个与世孤立的角落，或是媒体受到了严格的监控。事件将会被报道，但不见得会被如实报道。

等级 3

一次真正的危机，等级 3 的爆发，要比其他任何事件都更能向世人清晰地显示活死人所能带来的巨大威胁。丧尸的数目将以千计，在方圆数百英里的范围内肆虐。袭击的持续时间加上漫长的扫尾工作可能会有数月之久。这样规模的事件没有任何可能用任何管制手段加以成功封锁。即便没有引起媒体的注意，规模巨大的袭击也会产生太多的目击者。这是一场有正规军事部队参与的全面的战争。蔓延区域及其周边地区将会宣布进入紧急状态。可以预见到戒严令，交通管制，物资定量配给，联邦化服务，以及严格的通讯监控等都将会被付诸实行。但所有这些措施都需要时间加以执行。在执政者开始着手应对危机之前，爆发最初的情况将会是一片混乱。暴乱，抢劫，以及普遍性的恐慌都会成为他们的大麻烦，从而进一步延迟有效应对措施的执行。一旦这一切真的发生，那些生活在蔓延地域的活人们将受到不死者的支配。孤立，被抛弃，为食尸鬼们所包围，他们只能依靠他们自己挣扎求生。

等级 4

（参阅《在不死者的世界中生存》）

第四章 前期侦查

每一次不死者爆发，不管其等级为何，都有一个开始阶段。现在我们的敌人已经被弄清楚了，紧接着的下一步就是早期预警。仅仅了解丧尸是什么，并不会有助于你在一切都太迟之前意识到爆发的发生。这并不意味着必须在你的地下室建立一座“丧尸战地指挥所”，往地图上钉上图钉，然后埋头在短波无线电里。整个阶段需要的是，发现可能是那些无脑的家伙制造出的迹象。这些迹象包括：

1.受害人被爆头或斩首的杀人案件。这种事发生过多次：某些人意识到了发生了什么样的爆发，并试图用他们自己的手段加以应对。几乎每次，这些人都会被地方当局以谋杀罪予以起诉。

2.失踪案件，尤其是在野外或了无人迹之处。在一或更多前往搜寻的人员失踪之时务必进一步地小心起来。如果这起事件被电视或报纸加以报道，注意检查搜索救援队携带了什么等级的武器。该团队里只要有一支或以上的步枪，就必须将其视为非同一般的救援行动。

3.不使用武器攻击朋友或家人的"精神错乱暴力"案件。找出袭击者是否有咬或试图咬他的受害人。如果是的，是否有任何受害人依然在医院里？找出这些受害人是否因为咬伤而在几天里神秘去世。

4.无缘无故或毫无合理诱因的暴动与民众骚乱。常识告诉我们，没有任何团队级的骚动会在没有什么诸如种族间紧张，政治行为或法律执行等诱因的情况下发生。或许所谓的“群体无意识”也可以被视为原因。如果全都找不到，官方

的回答可能在某处有所隐瞒。

5.原因尚未确定的或看似极度可疑的致死疾病。和几个世纪前相比，工业化世界里传染病导致的多数死亡非常罕见。鉴于这个原因，新的爆发总是会引起新闻的关注。寻找那些确切起因无法解释的疾病案例。同样，对诸如西尼罗河病毒或“疯牛”病之类的可疑解释保持警戒。这些都能作为烟雾弹中的范例。

6.任何以上提到的媒体干预都是被法律禁止的。真正意义上的新闻管制在美国非常罕见。因此，任何此类事件的发生都应被视作“红旗已然升起”。当然，仍然还会有其他并非活死人袭击的原因。但话说回来，任何导致政府向媒体，或我们自己施加压力的举动都应引起足够的重视。事实上，不管那究竟是什么事，绝对不是好事。

一旦某起事件引起了你的注意，设法将其搞清楚。注意其发生的地点，以及其跟你所在地的距离。关注那些发生在起源地附近或外围的类似案件。如果，在数天到一周内，这些事件发生了，小心谨慎地予以研究。留意政府机关和执法机构做出的的响应。如果他们在处置过程中均表现得相当激烈，那么，有可能一起爆发正在暗中发生。

第五章 武器与战斗技术

它们至少有十五到二十人：男人，女人，孩子。我们在距离缩短到 70，也许 80 米的时候开火了。我可以看见肉块从他们的身体上飞溅开去。我们的子弹击中了它们！它们继续逼近，它们依然在不断逼近！我看见它们中的一员被我的 BXP 打了个正着，我知道我轰断了它的脊椎，因为那个“男人”像一片树叶一样折下腰来。但它的双腿还在迈动，它依旧向我紧追不舍而来！只有 20 米了，我们启动了 Vector*，毫无用处！我看见器官的残片和破碎的骨头从他们背上飞射开来。我看见四肢如同字面意思一般被从躯体上锯了下来。SS77 是曾被生产的的最优秀的机枪，840 米每秒的弹速，800 发每分的射速，但它却什么效果也没有！我们投出的手雷只放倒了它们中的一个，只有一个！在它那被撕裂的躯体一动不动地倒地之时它的头甚至还在咬个不停！[匿名]发射了他的 RPG，那该死的火箭弹径直穿过了它那柔软的目标，把其身后的石头炸开了花！最后，只剩 5 米了，我们将最后的一点燃料用火焰喷射器喷了出去！那些[请合法使用软件]像火把一样燃了起来却毫无停滞之意！它们中的一员抓住了[匿名]，在咬住他的脖颈的同时把他给点燃了。我看见它们中其余的那些包围住了他，就好像我们在森林里点起的篝火，那些燃烧着的躯体俯下身来，开始撕扯身旁那一根人类的火把。保佑不了我们的上帝和那该死的魔鬼之母啊，我们天杀的究竟该怎么办！?

*扎伊尔内战里的塞尔维亚佣兵，1994

选择正确的武器(永远不要只带上一件)足以决定你是

变成一头亡者丧尸还是继续做你自己。在对抗不死者之时，要相信超级特种兵战术很容易装填好最重型，威力最强的的武器，然后冲出去“kick ass”。但这不仅仅是愚蠢这是自取灭亡。丧尸可不是什么战俘逃狱电影里出现的营地卫兵，能够用最最戏剧化的方式加以解决。把你自己武装成一名丧尸抵御者所需要的，事实上，只有审慎的思量，冷静的头脑，以及能经受实战检验的行动力。

基本守则：

1.遵守法律！：针对诸如火器或爆炸物等的武器管制条例细则，取决于你的居住地。严格的遵守他们。惩罚可能是大额罚款或监禁。但不管怎样，作为结果而导致的犯罪记录都不是你所能承受的！一旦危机来临，法律在实施时要么视你为可以信任的，不需要特意注意的模范公民；要么把你看做应当在发生状况时优先予以审讯，背景可疑的可能罪犯。幸运的是，正如这一章所要教导的，简单，合法的武器要比那些准军事杀人机器更适合你的需要。

2.坚持训练：不管你选择了什么武器，从一把简单的马来砍刀到一把半自动步枪，它必须能成为你身体延伸出的一部分。尽可能频繁地加以训练。如果可以上课的话，尽一切可能进行申请。从有资格的教练那里学习能够节约大量的时间和精力。如果整个装置可以被拆解，那就照此办理，在阳光下和完全黑暗处都加以练习知道你能记清楚这件重要无比的武器的每根拴针，每根弹簧，每条曲线和每道边缘。练习不只能带来经验更能给予人信心，这两点是你在与活死人的战斗中获得胜利必须不惜代价得到的。历史已经证明除了一块石头一无所有但训练充分的个人，与掌握着最先进的

技术奇迹的新手相比，有着更高的生还可能。

3.小心你的工具：武器，不管它们有多简单，都必须被当作活物一般慎重对待。任何有火器使用经验的人都知道，检查与清洁是日常运用不可或缺的一部分。这对近战武器同样适用。刀剑需要磨砺和防锈维护。把手需要时常检查和保养。永远不要滥用你的武器或使它们受到不必要的损坏。可能的话，请有经验的专业人士对其进行周期性的检验。这些专家可能能够察觉业余使用者无法发现的早期损害迹象。

4.小心展示用道具：不少公司会出售武器复制品，例如刀剑和弓箭等。那些往往仅是装饰品。总是彻底地检查你选用的道具并且确保他们足以应付实际应用。不要彻底地信任商家的宣传词。"实战等级"可能仅仅意味着，这些道具能够经受少数几次戏剧表演场景或历史传说剧目里的劈砍，却会在生死相搏的格斗中断成两截。如果财力许可，购买相同的一把武器并将它用到断裂极限。只有这样你才能确信自己可以信任它们。

5.发扬你的最强武器：如果慎重对待并且训练有素，人类的身体是地球上最优秀的武器。美国人因他们的的日常饮食，缺乏锻炼，以及对那些节省劳力的技术产物无限的依赖而在世界上声名狼藉，正如所谓的“couch potato”描述的那样一群人。而一种更为精确的称呼是“牲畜”：肥胖，懒散，倦怠，等着被吃。第一重要的武器，正是我们的身体这件生物工具，可以且必须被从被捕食者转变为捕食者。遵循严格的饮食搭配和最适宜你身体状况的养生法(有规则的制度，如饮食，疗法或锻炼)。将对心血管的注意力换到健身运动上。彻底地检查并持续监控你的身体状况，不管可能

的问题有多么微不足道。即使你最糟糕的疾病是过敏症，也要平等的加以对待！一旦遭遇了危机状况，你必须完全了解你的身体有什么能力！学习并掌握至少一种武术。确保其更强调于防身护命而非击败敌人。在近距离战斗中，你会发现懂得如何躲避丧尸的抓击将是你所能获得的最好技能...

近距离战斗

徒手格斗应该尽可能的避免。考虑到丧尸缓慢的速度，要靠跑步(或快速行走)远离它们要比停下来战斗容易得多。然而，有时候你将不得不干掉最接近的丧尸，这一瞬间的行动将举足轻重，一个错误的举动，一瞬间的犹疑，然后你就会感到冰冷的手掌抓住你的双臂，锐利破损的牙齿咬入你的血肉。鉴于以上的原因，这类状况下选择适宜的近战武器尤为重要。

1. 钝器

使用钝器的时候，你的首要目标是敲碎大脑(谨记，摧毁丧尸的唯一有效方法只有摧毁它的大脑)。这并没有听起来那么简单。人类的头颅是他身上与生俱来最坚硬，最坚固的部分。所以，同样，也是丧尸身上最坚固的部分。

造成骨折需要极大的力道，更不要提使其破碎。不过，你必须做到，并且常常只有一次机会达成有效的攻击。错失你的目标或者未能一次击破，第二次机会基本上不存在。

棍棒，斧柄，或者其他木质棍棒能有效地把挡路的丧尸击开，或是阻止单个丧尸的攻击。但它们缺乏足以致命的硬度和力量。

一段铅管足以应付与单个丧尸的遭遇战，但它的重量实

在不适宜长途跋涉中的携带。一柄大锤有着同样的缺点，而且要用它准确击中移动的物体，一定的训练必不可少。

铝管够轻，也足以应付以一，或两次战斗，但更久的持续使用会导致它的弯曲。

标准木匠用锤有足够的打击力，但它的有效范围显得过短。短柄也使丧尸可能抓住你的手臂把你拉近。

醋酸纤维塑料(大多数种类的材质)警棒，有足以应对任何战斗的强度，但却缺乏一锤定音的致死力道。(注意：这就是它的设计理念。)

最好的钝器是一把钢质撬棍。它相对更轻，材质的坚固度也足以应付长时间的近战。它弯曲，半磨利的尖端也可以作为刺击眼窝的手段，给你直接攻击丧尸大脑的机会。不止一名生还者报告成功地如此击杀丧尸。撬棍的另一项功用在于有必要时强行打开锁住的门，挪动重物，或者完成其他这把工具设计上的功用。之前提到的所有道具都无法执行这些功能。比钢质的更轻更坚固的是钛合金材质，现在在从西欧到前苏联地区的所有西方商店里都有出售。

2.利器

刀剑，在各种情况下，它们与钝器相比有好有坏。有足够力量击破头颅的钝器往往在使用过后就撑不住下一次了。有鉴于此，砍断，尤其是斩首，效果相当于有效地击破头颅。(注意：被砍下来的丧尸头颅依然能咬噬，务必将其视作一种威胁。)

斩击与钝击相比，其优势在于可以用比致死更简单的手段消除其威胁。某些时候，我只需要重创其前肢或脊椎就足以废掉一头丧尸的攻击能力。(注意：重创丧尸前肢产生的伤口可能导致病毒随伤口散播。)

民用斧具能轻松地砍进丧尸的头骨，一击贯穿颅脑。斩

首也一样容易，这就是为什么斧头被视为刽子手的最佳武器。不过，要击中一个运动着的头部却并不简单。而且，一旦这次斩击彻底错失，你可能会失去平衡。

更小的单手短柄斧是最好的最后应对措施。一旦你意识到自己已被逼入绝路，而且更大型的武器派不上用场，用短柄斧予以痛击是对攻击者最好的回答。

剑是理想的刃器，但不是每一种都适宜。钝头剑，细剑，以及相似的击剑用剑都不适合斩击。它们唯一的用法是准确地插入丧尸眼眶，然后用一次有效的拧转来破坏脑部。然而，这个动作即使由熟练的击剑手加以实行也并不是很容易的事，因此不被推荐。

单手长剑使你能空出一只手来干别的事，例如开门，或者装备一面盾来保护自己。仅有的缺点在于斩击力度的缺乏。单臂可能没有足够的力量劈开骨节之间的软骨。另一个缺点则是这种姿势会降低攻击的准确度。在活人身上随意留下些伤口是一回事，准确地切断脖颈则完全是另外一回事。

双手剑可能是这一等级的武器中最佳的选择，毕竟它能充分地提供斩首所需的力量和准确度。其中，日本武士刀最为推荐。它的重量(四至五磅，大概 1.8KG 到 2.4KG)对长时间的战斗再完美不过，而它的刀刃足以切断最坚固的生体组织。

由于较小的体积，短剑也有自己的优点。古罗马短剑是一个可行的选择，尽管实战等级的复制品并不好找。

日本小柄[一种长 6 寸(约 18cm)左右的小刀，很少用于战斗中，一般用来削东西和割线，作为日本打刀的配件存在]，可以双手持握，经典的刃形设计，声名在外的混合钢质地，这些要素共同作用使其成为一件超优秀的武器。

传统马来砍刀，由于其大小，重量以及实用性，可能是你最好的选择。可能的话，到军用品商店买把军用型的。它使用的钢材质地更好，而且亚光化的刀刃能更好的在黑夜中隐藏。

3.其余手持冷兵器

枪(非火器)，矛，以及三叉戟之类刺击武器能够用来抵住丧尸使其无法靠近，但并不能有效予以杀灭。刺穿眼眶的机会是存在的，但太过低下。中世纪式欧洲戟(一种枪与斧的组合武器)能够提供与砍切武器相同的效果，但依旧必须有足够的技能和训练才能有效地砍下丧尸的头颅。不论是当作钝器来使用，或者将攻击者固定在远处，这类武器实际上都并不足够有效。

流星锤或者叫“链枷”，一种把一个带尖的球体和短棒用铁链连接起来组成的武器，其伤害效应基本与撬棍相当，虽然使用起来要更酷一些。使用者以圆周轨迹挥动短棒带动刺球，令球获得足够的动能击碎他或她的敌人的头颅。但使用这件武器需要太多的技能，因此并不推荐。

中世纪式权杖的攻击效果和家用锤子[就是一头带有尖头钉拔的那种]的相当，但缺乏后者在实际生活中的相应功能。权杖并不能用来撬开门窗，凿开缝隙，或是钉钉子。强行进行这类行动反而可能导致不必要的创伤。因此，这类中世纪式的武器仅在没得选的时候可以考虑带上。

刀具总是有用的，在各种各样的情况下都能提供充分的功用。但与斧头不同的是，它们只在刀刃彻底贯通太阳穴，眼眶，口腔或者颅腔时才能有效的杀死丧尸。

除了攻击力，刀具通常都比斧具来得轻，因此更适合在长途跋涉时携带，确定带上的刀具长度不超过 6 英寸且保持

锋利。避免那些附有锯齿或刃上开锯的生存用刀具，尽管它们在适宜的场合有其价值。想象一下吧，你正把刀插进一个丧尸的太阳穴，然后转头发现更多丧尸正在逼近，然后你的刀拔不出来了...

战壕刺刀，毫无疑问，毋庸置疑，确凿无疑，是地球上最最优秀的的反丧尸武器。它由一段 7 英寸长的钢制三棱钉刃和黄铜材质的指虎型把手组成。它是专为第一次世界大战中残酷的肉搏战设计的武器，士兵们在不足几英尺宽的战壕里互相厮杀。特别的，它在设计上专用来向下凿穿钢盔。你可以想象这件武器用来对付丧尸有多合适。使用者可以轻易刺穿丧尸的头颅，然后顺畅快捷地拔出，然后依样画葫芦地把其他丧尸的脑子捅出来，或着，在极少数情况下，用指虎样式的把手把一个丧尸的脸揍扁。原初式样相当稀有难寻，只有在博物馆和私人收藏里才能找到几件。不过，只要你能搞到足够精准的设计图纸，设法入手一，或两件实战级质量的复制品。这项投资你绝不会感到后悔。

少林铲，这件武器可以承担反食尸鬼作战这样的特殊情况。其设计相当少见：一段 6 英尺长的手持用棍体，一端是一个刃部向外的斧型铲刃，另一端则是一个刃部向外的新月形刃。其设计可以追溯到中国商朝(1766-1122B.C.E。)的一种青铜制农业工具。在佛教传至中国时，这种铲具被少林僧侣作为兼有武器和工具之用的用具使用。在好几次事件中，它都被作为超有效的活死人对抗武器使用。两端的刃具都可以利落地进行斩首行动，而其长度保证了使用者的安全。不过这长度也使它不适宜室内战斗，因此务必尽量避免这样的场合。而在空旷地，再没有什么在提供与日本刀相当的杀伤力时，还能保证与少林铲相当的安全性。

世界上还有很多手持武器，而空间导致作者无法一一列出加以探讨。如果你认为某件器具可以作为武器使用，问你自己如下问题：

1.它是否可以一击破坏头颅？

2.如果不能，它是否可以一击斩首？

3.它是否适宜持握？

4.它是否轻便？

5.它是否耐用？

问题 3，4，和 5 视你目前所处位置而定。

问题 1 和 2 才是最最关键之处！

4.动力武器

普遍的幻想把链锯渲染成可怕的，力量澎湃的杀戮工具。其锋利而高速轮转的锯齿能轻易地切开血肉和骨头，使运用手动武器必须的力量和技艺毫无价值。它的咆哮也可以给那些无法承受一丁点更多恐惧的人以心理上的慰藉。你在多少部恐怖电影里得以见识这件工业化杀戮机器向任何胆敢阻挡它的事物播洒毁灭？但事实上，诸如链锯这类动力驱动式装置都只能被放在丧尸杀戮武器名录里靠后的位置。首先，它们的燃油供应是有限的。一旦耗尽，它们所能提供的保护不会比一块拿在手里的铅块更多。携带额外的备用燃料与电池则导致了另一个问题：重量。链锯平均重量达到 10 磅，和 2 磅重的马来砍刀相比。为何要增加这么些导致力竭的负担？安全因素也必须考虑。一个滑到，飞转的锯齿切开你自己的头颅和之前切开敌人的一样轻松。所有机械共有的另一个问题则是噪音。一台链锯独有的咆哮，即使只持续数秒，便足以向所有听力所及的丧尸广播，“上菜了！”

弹弓和弓箭

有种普遍的观点认为，非火药推进的弹道武器，诸如弓箭和弹弓，是彻头彻尾的能量与资源的浪费。在大多数情况下，的确如此。然而，如果得到适当的使用，这类武器可以让你施行近乎彻底无声的远距离杀戮。如果你正在试图逃离完全沦陷的地区，你绕过一个墙角，然后发现一个食尸鬼堵住了你的路，你会怎么做？对手持武器而言距离太远。在你接近之前，它的咆哮可能暴露你的位置。火器的爆鸣声只会导致更大的警报。你该怎么办？在这种情况下，无疑无声武器是你唯一的选择。

1.投石器

这种武器由于圣经故事里的《大卫与哥利亚》而著名[只对基督教国家而言是这样]，这件武器已然成为我们史前时代遗产的一部分。使用者将一块光滑的圆石置于宽而薄的弹性皮带中央，用一只手握紧条带的两端，以圆周用力持续挥舞圆石数圈，然后松开条带的一端，令石块射向它的目标。理论上，你可以给 30 步以内的丧尸来一次寂静中的爆头。然而，即使经过数月的训练，命中率最好也只能达到十分之一的程度。而对没有经验的人，你还不如直接投掷石头更好。

2.弹弓

投石器的直系后裔，现代弹弓的精度至少是它的祖先投石器的 10 倍之多。但它缺乏的是冲击力。现代弹弓发射的小型射弹并不具有足够的力量，即使在最近的距离，这样的力道也打不穿丧尸的头颅。使用这件武器充其量只能把丧尸的注意力引向你而已。

3.吹箭

由于毒素对亡者没有效用，这件武器毫无价值可言。

4.手里剑

这件小型，多尖的武器是在日本幕府时代用来刺穿敌人头颅的武器。在外表上它们类似钢制的，两维星星图案的复制品，这成就了它们的昵称，“投掷星”。在专家的手里，它们可以轻松地解决掉丧尸。但就好像我们提到的很多武器，使用手里剑需要专门的技术。除非你是少数这门技艺的顶尖大师(只有极少数专家有权接受这项头衔)，绝对不要尝试这件异国情调的手段。对手里剑而言，很少的练习就足够让你击中人体大小的物体，但人头大小的则至少需要数月。而只有最精专的专家才能有望达成一次有效的丧尸杀戮。这些用在练习上的时间和精力倒不如花在其余的常规武器上。记住，你有很多的技能需要学习，不要把你在世界上的全部时间都花在它们上。不要在这种三流的武器上花费那些宝贵的时间。

5.飞刀

和手里剑类似，这类短距离武器需要很少的练习就足够让你击中人体大小的物体，但人头大小的则至少需要数月。而只有最精专的专家才能有望达成一次有效的丧尸杀戮。这些用在练习上的时间和精力倒不如花在其余的常规武器上。记住，你有很多的技能需要学习，不要把你在世界上的全部时间都花在它们上。不要在这种三流的武器上花费那些宝贵的时间。

6.长弓或复合弓

对于生手，用弓箭射穿一个丧尸的头颅是一件极端困难

的目标。即使使用现代复合弓和瞄准具，也只有有经验的射手能达成有效的射击。这件武器唯一有效的运用方法是纵火箭。为了在长距离上安静地点火，再没有比燃烧的弓箭更合适的了。这一手段的关键在于将丧尸视为个体行动的燃料。目标丧尸不会有足够的自觉拔掉身上的箭，还可能令火焰在熄灭之前蔓延到其他丧尸身上。(参阅“火焰”，得到适当运用的参考。)

7.十字弓

现代弩弓的威力和精度足以把一枚“弩箭”(十字弓用箭)利落地钉进四分之一英里之外的丧尸头颅里。不奇怪它被视作“完美的寂静杀手”。射击术是很重要，但并不比射击步枪要求更多。重装弹需要力量和时间，但这并不需要。弩弓是一把狙击武器，而非群阻武器。只应用来对付单个丧尸。何况，在你有机会重装弹完毕之前，你恐怕已经变成丧尸们的盘中餐了。至于弩箭，三角箭头和弹头型箭头都合用。为了更高的精确度，可以考虑装上望远瞄准具。不幸的是，任何适用的弩弓的大小和重量都会令它成为一件主要武器。因此，仅在情况许可时选用，比方说团队行动，自家防御，或不引起注意地重装弹可行的时候。

8.手弩

小型的单手手弩可以作为你主要武器的补充。带上一把意味着一件紧凑的无声武器可以在需要时立刻派上用场。与大型弩弓相比，手弩在精度，威力，和射程上都更差。导致使用时必须更接近目标。这增加的不仅仅是危险，还增大了被发现的风险，不过这并不是否定无声武器的理由。节省而小心地使用它吧。

火器

在本书探讨的所有武器里，没有什么比你手中最主要的火器更为重要。保持它清洁，保持它上好油，保持上膛，确保触手可及。有着冷静的头脑，牢固的枪带，以及充足的弹药，一名人类的战力远远超过一大群丧尸。

选择一件火器可以说是一项精密科学，几乎每项变数都需要考虑。什么是你的头号需求：防御，攻击，或者逃离？你面对的是何种等级的爆发？如果有的话，你的队伍里有多少人？你的战场是什么自然环境？不同的火器有着不同的功能。基本上没有一样可称为全能。选择完美的工具意味着摒弃所有一直以来在对抗我们同类上卓有成效的战争守则。不幸的是，我们太了解如何互相厮杀了。至于杀丧尸那是另一档子事。

1.重机枪

自第一次世界大战以来，这项发明彻底改变了人类的冲突。它的机械结构使你可以在几秒里急促发射一阵金属的风暴。这一战术在人类的战场上或许无价，但用来对付活死人则毫无意义。记住，你需要的是爆头：一发子弹，正中目标。由于机枪在设计上是用来倾泻弹幕，可能要花上数百发，甚至上千发才可能，有那么一发随机地正中红心。即便可以像使用步枪一样用机枪瞄准，(美国特种部队就这么干过)这样的努力也得不偿失。如果简简单单用步枪就能达成的结果，干嘛非要用机枪的 5 发短促点射来干？？1970 年，一个学校的学生曾经热衷于所谓“镰刀理论”：如果一挺机枪被架设在人头的高度来攻击一群丧尸，那么一阵扫射就可以把它们全

部干掉。这一假设的关键错误在于，把丧尸们的高度假设在了一样的水平好像它们在还是人类的时候就一个水准。即便有一些被消灭了，依旧有“生还”的会抵达你的位置。但机枪对完整目标的破坏力难道不足够吗？机枪难道没有足够把人体撕成两半的的破坏力，从而不再非要爆头不可？是，也不是。美军班组支援自动武器(SAW)使用的标准 5.56 毫米弹足以打折人类的脊椎，切断四肢，或者可能的话，把丧尸撕成两截。但即使这样，爆头也并非没有必要。一方面，用子弹肢解一个丧尸的概率微乎其微，即使达成也会用掉太多弹药。另一方面，除非大脑被摧毁，残废的丧尸也依旧存活，对，即使行动不能，却依然活着。干嘛给自己留下一大堆翻腾着的，威胁尚存的残躯来事后清理呢？

2.冲锋枪

这件武器存在的问题跟重机枪的很类似：弹药的效费比实在不成比例。不过，在狭窄地域战斗时，冲锋枪也有它的价值可言。较小的体积让它比步枪更方便收纳，而多用途的弹性使它比起手枪能提供更多帮助。永远确保你把它设置为了单发模式。正如我们所讨论的，全自动射击纯粹是在浪费弹药。同时，保证采用抵肩射击姿势。抵髋姿势除了制造噪音和脱靶外不会有任何好处。冲锋枪的缺点之一在于远距离上精度的低下。由于冲锋枪是作为近距离战斗武器射击，与步枪和突击步枪相比，你必须更靠近丧尸才能发扬其火力。这本来不成其为问题，但不要忘了，和所有自动武器一样，冲锋枪也存在使用中卡壳的毛病。在短距离上，这可能会让你陷入不必要的危险之中。不过，这也是仅有的，让你不将冲锋枪作为自己主要武器的重大缺陷。

3.突击步枪

这件武器在设计上介于冲锋枪和步枪之间，能同时满足射程和速射活力。这项特性难道不能让它成为优秀的反不死者武器么？不一定。尽管射程和精度是需要的，但速射能力，对我们而言，并不需要。尽管一把突击步枪和冲锋枪一样，可以被设定为半自动模式，但调成全自动模式的诱惑依旧存在，这点也和冲锋枪一样。当你为自己的生存奋战时，因为一时冲动换到“rock' n' roll”，模式实在太容易了，这不仅浪费弹药，而且毫无意义。如果你选择突击步枪作为自己的武器，请注意以下适用于所有火器的问题：其有效射程为何？精度怎样？是否有充足的匹配弹药？其清洁与维护是否便捷？

为了回答部分问题，如下的两件武器是最适宜的范例。

美军 M16Al 被部分人视为曾被发明的最差突击步枪。它复杂的机械结构不只难于清洁，还繁于排除故障。为了让其标准具适宜射程，事先必须加以调校的过程，必须用到类似钉子或圆珠笔的工具。如果在几个丧尸蹒跚而来的时候，你却将其丢失了，或手边没有相应的工具，你该怎么办？为 M16A1 精致的塑料结构排除故障的过程，必须用一把刺刀卡住弹簧，这一过程不加小心很可能在枪身上凿出一个孔洞。这无疑是一项致命的缺点。一旦你在面对数名丧尸的时候步枪卡壳，你甚至不能把刺刀作为最终的肉搏手段。在 1960 年，M16(原型为 AR-15)为空军基地防务的需求而设计。由于政治上涉及到工业的典型复杂原因(你买我的武器，你得到我的投票和政治献金)，它最后被采用为美陆军步兵的首要武器。 越南战争早期其战果甚微，以至于共产党游击队甚至拒绝从美军尸体上缴获它们。更新型的 M16A2，尽管进行

了多项改进，依旧在这里被视为第二流的武器。如果要选的话，建议你仿效越共彻底忽略掉 M16。

再来看看对面的产品，前苏联 AK-47 则被看作曾被生产的最成功的一型突击步枪。尽管较 M16 来得重(10.58 磅对 7 磅)且后坐力亦较大，这件武器依然因其粗犷的杀伤力和牢固的结构而著名。它宽大的击发机构避免了因沙尘和污垢引起的卡壳。在肉搏战中，你既可以用武器上附的刺刀贯穿丧尸的眼窝，也可以用它坚硬的塑化木枪托砸扁活死人的头颅。如果模仿就是最诚挚的褒扬，显然有好几个国家都用这种方式表达了它们对 AK 系列的赞誉(中国 56 式)，也有的是经过改进后的型号(以色列 Galil)。最后，尽管突击步枪在设计上并不针对对抗活死人，一名 AK-47 枪族的成员依旧是你最好的选择。

4.栓动式/泵动式步枪

一种源自十九世纪中叶设计的产品，这类武器往往被认为是过时的设计。在可以保有冲锋枪的时候干嘛拿把老式猎枪？这种傲慢毫无根据，其建立在技术沙文主义的基础上，而非实践经验。一把精工制作，熟练使用的栓动式或泵动式步枪在对抗活死人的战斗中所能提供的帮助，丝毫不亚于最先进的军工产品。

步枪单发射击的特性强迫射手确保瞄准，从而增加确实命中的概率。这一特性也排除了一时兴起进入“rock' n' roll”，状态的可能。同时无论使用者的意图如何，这样做确实的节省了弹药。第三个原因是保有一把步枪最为容易，且较不易冒着违法的风险。猎枪是为民用商店所准备的。制造商知道这类买主最为复杂，购买也会比较简单。第四也是最后的原因则是，弹药基本上是充裕的。鉴于美国民用枪店远

多于军械库(这一点与世界其他地区都不相同)，要获得猎枪的子弹远远比寻觅突击步枪或冲锋枪的简单许多。在本手册想定的许多状况中，这一点都是至关重要。

此外在选择一把栓动式/泵动式步枪时，可能的话不妨找一把老式的，军用型的产品。这并不意味着民用型号就要下等一些，而是因为所有军用型号在设计上都考虑到了肉搏战。保证你有特意地学习步枪的运用。简单的抱着玩乐的心态加以操作会毁掉任何武器，不管军用的还是民用的。手册里的内容依然可作为将步枪当作钝器运用的方法。即使旧战争片已经示范了如何运用这类武器进行一次不发一枪的杀戮。

栓动式步枪的典型例子包括美国 斯普林菲尔德式，英国 李・恩菲尔德式，以及德国“毛瑟”Kar98k。这几种步枪很多仍留存于世，有些的性能依旧堪用。在选择之前，务必确认正确型号的弹药能得到供应。不论再怎么优秀的栓动式军步枪，如果没有适用的民用弹药供应，也会黯然失色。

5.半自动步枪

自登场以来，这件武器便体现出它作为超级丧尸杀手的价值。尽管可能造成弹药的浪费(每扣一次扳机就消耗一发弹药)，一定的训练也是必须。但这却可能成为面对多个目标时的神佑。在一次有记载的示例中，一名被困住的女性在12 秒里就轰翻了 15 个进攻的丧尸！(参见“1947A.D.，Jarvie，英国哥伦比亚”)这个实例无疑证明了半自动步枪的潜力。而在近距离战斗和逃离过程中，半自动卡宾枪则能如较大的型号提供同样的服务。

尽管有效射程减半，卡宾枪相对更为轻便且易于携带，使用的弹药也更小。据实际情况而定，这两种类型都能很好

地为你服务。在选择一把半自动武器时，第二次世界大战中的 M1 加兰德或 M1 卡宾枪,相对于同辈来说有绝对的优势。这可能听起来令人惊讶,但这些旧时的军用武器曾经经历并生还自史上最大规模的冲突。它们不仅能很好的适应这项任务，而且加兰德在朝鲜战争期间也是美国陆军的首选武器，它的卡宾型号更即便在越南战争的初期也还在继续效力。M1 加兰德的另一项优势，则在于它作为肉搏武器使用的价值(在二次世界大战期间，刺刀战仍然被视为生死攸关的战斗)。即便不再继续生产，一些加兰德依旧搭配着适用的弹药在商店里出售。h41 卡宾枪则令人惊讶的还在继续生产。其较轻的重量和段枪管使它适于室内战斗和长途跋涉。其余，更多更现代的选择包括鲁格 Mini-30，鲁格 Mini-14，以及中国 56 式(前苏联 SKS 卡宾枪的仿制型,不要和同名的突击步枪搞混了)。如果可以得到相应的使用训练，你是找不到比半自动步枪更好的选择的。

6.霰弹枪

在近距离对抗人类敌人时，这件武器强得不像话。拿来对付活死人，这就不合用了。一把性能优秀的 12 号霰弹枪能有效地轰飞丧尸的整个头颅。然而，离得越远，霰弹就散布得更分散，其贯穿颅骨的可能性就越低。猎用独头弹有与步枪相当的功效，尽管射程更远(枪管必须足够长)，但说起来，干嘛不就用步枪就好了？散弹枪的独有效能在于停止作用。霰弹的散射犹如一面飞行的墙壁,而步枪弹则可能利落地贯穿或是彻底地打偏。如果你被逼进死巷，或在逃离时需要争取时间脱身，一次有效的散弹射击能让好几个丧尸四肢朝天。霰弹枪枪比较显著的缺点在于：12 号霰弹体积偏大不易携带，且会占用可以储存额外给养的背包空间。在决定进

行长途跋涉时，这点必须加以考虑。

7.手枪

美国人与手枪有特殊的关系。它们几乎在每一部影片，每一部电视剧，每一本通俗小说，每一本漫画中都会出场。我们的英雄总是和它们形影不离，从旧时的西部执法者到当今的城市森林。歹徒们为它们深深着迷；自由主义者和保守主义者就其争论不休[禁枪令]。父母们设法让子女远离它们，而制造商则凭借它们聚敛不可计数的财富。恐怕除去汽车，没什么比手枪更能代表美国。但这件文化标志在应对一票新兴崛起的血肉食者时功效如何呢？事实上，并不十分有效。

和我们虚构的英雄们不同，普通人要用手枪击中一个和丧尸的脑袋一样小而移动着的目标，实在是近乎做梦。将显而易见的与丧尸战斗的压力，以及一步登天达到百发百中射术的想法，跟同那些个攻击者谈判的主意放在同一个角落吧。研究表明，所有毫无意义的弹道伤，和对丧尸不致命的枪击，有 73%都是手枪造成的。激光瞄准仪会增加确切瞄准的概率，但对遏制手腕的颤抖毫无助益。

手枪得以派上用场的地方在于极端状况。如果你被一个丧尸抓住了，一把手枪足以拯救你的生命。把枪口抵在丧尸的太阳穴上然后扣动扳机无疑没有任何技术含量可言，却肯定能造成一次成功的击杀。事实上，手枪的轻便，小巧和易于携带，使它成为在任何情况下都最吸引人的次要武器。如果你的首要武器是一把卡宾枪，这还给你共用弹药和轻装的可能。鉴于以上的原因，对抗食尸鬼时务必随身携带一把手枪，但应只作为应急之用。永远不要忘记，有些被肢解的，吃掉一半的尸体在被发现时，它们冰冷僵硬的手上都还抓着这件保命的武器。

8. 0.22 口径边缘发火弹武器

这类武器(步枪或手枪)发射的子弹口径没几毫米，长度也不到一英寸。在通常情况下它们多用于练习，竞赛，或者小规模打猎游戏。而在一场亡者的袭击中，小型的 0.22 边缘发火弹反而骄傲地替代了它更重型的亲戚的位置。这种子弹的小巧使你能携带普通子弹 3 倍有余的数量。这也使武器本身相对更轻巧，这在需要穿越一片广大的丧尸出没地域时简直是天赐的圣物一般。这种子弹相对更易加工亦使它们在全国储量充足。没有任何出售各种弹药的商店会没有 0.22 边缘发火弹的存货。其也有两点不足，其一，当你决定使用 0.22 弹时，这种弹药几乎没有停止作用。曾有人(包括前总统里根)被 0.22 弹击中却迟迟不曾意识到。而一头食尸鬼即便胸部正中该弹，由于这小小射弹的微弱力量，其速度不会有丝毫的减慢，。另一个缺点是其在远距离上缺乏贯通颅骨的力量。使用 0.22 武器时，你可能不得不更接近一点以保证有效杀伤，这一事实导致成功击杀的概率下降。出于同样原因，一发 0.22 弹在缺乏力道上的问题也可视为“塞翁失马焉知非福”(blessing in disguise)。由于没有足够力道打穿丧尸的后脑勺，0.22 的弹头跳弹被发现可能钻进头盖骨，造成与 0.45 弹相当的杀伤力。因此一旦你意识到必须武装起自己来应对成群的丧尸的威胁，千万不要忽视这款小巧犹如玩具般的敏捷，高效的火器。

9.附件

消音器，如果可以入手，可能是一件生死攸关的火器搭档。它们削弱枪声的能力使你可以不再需要诸如弓箭，弹弓，或其他无声的非火药推进弹道武器(在长途跋涉中意义尤其凸

显)。

一具望远瞄准具能够极大地强化瞄准能力，尤其在远距离狙击行动中。激光瞄具表面上可能是你最好的搭档。然而，要把一个小小的红点挪到丧尸的额头上哪里那么容易？更糟糕的缺点是电池的消耗。夜视镜也有同样的缺点。尽管它们给你在黑暗中远距离精确狙击丧尸的能力，一旦电力耗尽它们就什么也干不成了。普通的玻璃金属结构的瞄准具才是更好的选择。它可能看起来不够酷，似乎也没有电子技术的助益，但这些简单的工具绝对不会让你失望。

10.射程对精度

研究表明，要在战斗中造成损伤，射手距离丧尸越近，他的射击就越加散乱。因此，在练习你的火器时。先设置最大射程进行精度判定。再练习理想环境下的的反移动目标射击(关键在于随机移动)。确认自己的极限射程后。将其减半。这将是你在实战中的有效杀戮范围。确保丧尸无法逼近到小于这个范围的地方。否则你的射击精度就会下降。在对抗复数活死人时。在确保击倒接近最快的以后再切换目标。即便你经验丰富也切勿将这些建议视若无物。功绩赫赫的警官，经验丰富的战场老兵，甚至最残忍的冷血杀手，最后都可能变成被咀嚼的碎肉，只因他们相信自己所谓的"胆量"，而非他们接受的训练。

爆炸物

问题：还有什么能比往一大群丧尸里丢一枚手榴弹效果更好？答案：几乎任何事。反人员炸弹主要依靠破片造成杀伤，金属破片撕裂维持生命必须的器官。而这并不会对丧尸

造成影响，而破片准确钻进颅骨的概率基本可以忽略。手雷，炸弹，以及其他爆炸物对付丧尸都是效率低下的武器，但这并不意味着它们毫无价值。毕竟，若是要炸开封住的门，瞬时制造路障，或者把成群丧尸炸成天女散花，不会有能比一大桶火药更有效的手段。

火焰

活死人对火焰毫无惧意。向一个食尸鬼的面前腾起的炎浪不会丝毫减慢或迟滞他的脚步。被点燃的丧尸对它已被卷入火舌一事不会有丝毫的察觉或反应。由于不知道火焰对丧尸没有丝毫威慑力，已经有太多可怜的人陷入了惨剧！而作为武器，火焰依旧是人类最忠实的盟友。彻底地烧成灰烬是完全消灭一个丧尸的最佳手段。燃烧不仅能消除尸体，还能消灭全部的病毒。不过，不要以为一具火焰喷射器或几个莫洛托夫鸡尾酒就能解决你全部的问题。在实战中，火焰的致死性跟它的保护力一样强悍。

不管人类抑或不死者，以及其他什么玩意儿都能烧上很久。在一个燃烧着的丧尸最终倒下之前的几分钟甚至个把小时里，它将为成为一个行走的，更准确地说，蹒跚而行的火把。数起事件的记录中显示，这类燃烧着的丧尸造成的破坏还要更大，它们导致的死亡人数远远超出仅凭牙齿和手指所能达到的数量。

火焰本身是没有立场的。慎重考虑一下你身边那易燃的环境，吸入有毒烟气的机会，以及火光成为一座吸引丧尸会聚的灯塔的可能性。在这件威力无比而又不可驾驽的武器被释放前，务必考虑周全。

正因为这个原因，火焰通常都被用在进攻或断后的场

合，而很少被用在防御中。

1.莫洛托夫鸡尾酒

不管用任何易碎容器和任何易燃液体组合而成，其成品都能用来制造一场大火。这是一举快速歼灭大量丧尸的有效途径。如果条件许可举例来说，消灭追逐着的丧尸大队，清空一座耐火结构的建筑，或者消灭所有盘踞在一座可燃建筑中的丧尸不惜一切代价时，以及处理掉无法确保安全的尸体直到彻底化为灰烬。

2.泼洒

整个泼洒行动所需要的做，仅仅是先在一个容器里装满易燃液体(汽油，煤油，诸如此类)，再将其丢到一或一群丧尸身上，再擦着一根火柴，点燃地上的液体轨迹即可。如果有可供逃生的空间且余火不会造成损害，其唯一的缺点就是要把敌人彻底打湿就必须足够靠近它们。

3.喷灯

一种普遍的火炬工具，基本结构就是把一罐丙烷和一个可调喷嘴连接在一起，其并没有足够把一个丧尸的头脑烧透的发热力和燃料容量。但它是一个方便的点火工具，用来引燃被燃料泡透的可疑尸体。

4.火焰喷射器

这一件武器，恐怕比其他所有的都更合乎人们心目中的终极丧尸终结者。一件火焰喷射机，两百英尺长的凝固汽油，无疑是给大群丧尸进行一次亮丽的火葬仪式的最佳工具。那干嘛不去搞它一件呢？干嘛不把其他玩意儿统统抛弃来换得这件人造的火龙？回答建立在众多的事例里。

火焰喷射器是作为纯粹的军用武器研发的，而现已不在美陆军及海军陆战队中服役。要搞到一件相当困难，即使不考虑它还能否付诸使用。而得到重度管制的燃料更是比喷射器本身还难。而若你真的全部入手了，你必须考虑其实用性。干嘛在只有一打松散的丧尸拦住去路的时候在背上扛着一件重达 70 磅的装备？一件火焰喷射器的重量使它成为赶路人的负担。除非你正进退两难或者能够使用交通工具，它令你精疲力竭的威胁跟活死人的一样可怕。

常识将火焰喷射器的位置摆在面对压倒性数量的丧尸的场合，此时活死人的数目成百上千。如果状况真有那么天理不容的恐怖，存活的机会究竟哪方较多？是一支人数较多，且装备优良的政府部队？还是孤身一人的平民和他可信赖的(请忘记平民使用它是违法的)火焰喷射器？

其他武器

想象力和创造力是在对抗丧尸的斗争中的两件无价之宝。尽一切办法，试着在你身边再普通不过的器物中找到可能成为额外武器储备的存在。但务必谨记丧尸的生理学，以及你自制的工具到底能干些什么。

1.酸

除火焰之外，硫酸是彻底摧毁一个丧尸的最佳途径，而做到这一点又是另一回事。如果你不管怎样有了得到与携带大量硫酸的方法，务必给予其与之前提到的纵火工具相提并论的注意力。不仅因为这种物质对你自己和丧尸构成的威胁一样大，其溶解掉丧尸的骨肉所花的时间也很可观。酸类与其作为作战武器，倒不如当作应急处理用工具更为适宜。

2.毒素

世界上有太多太多的致死毒素以至于一一列举无疑是痴人说梦。作为替代，我们将复习一下一些活死人的生理学与物理结构方面的知识。丧尸对所有种类的麻醉剂和刺激性物质免疫，例如梅斯毒气和催泪剂。考虑到丧尸的身体并不再依靠这些机能而运转，其对一切设计用来终止生体机能的化学物质也是一视同仁。丧尸不会受到心脏病发，神经麻痹，窒息，及其他任何由毒素所造成的致死能力的影响。

3.生物武器

用另一种病毒摧毁一种由病毒所导致的存在难道不是一件美妙的事情吗？不幸的是，这并不可取。病毒只会攻击活着的细胞。而不会对死人造成影响。对于所有细菌也是一样。有些实验室尝试通过在丧尸中散布传播“necrotizing fasciitis”(一种蚀肉的病菌)来消灭它们，却没有任何成功的消息。繁殖一种仅以死尸肉体为食的细菌的实验正在进行。而绝大部分专家都怀疑其可行性。

关于与生物组织腐烂有关的，能够在其所处的环境中分解血肉的微生物的实验正在进行着。如果这种微生物能够被筛选，繁殖，并改造成一种不会对它的使用者造成损害的工具，它们或许就能成为人类第一种用于大规模歼灭丧尸的武器。

4.动物武器

有上百种大小动物以腐肉为生。让它们在活人被吃光之前吃掉不死者似乎是一种解决办法。不幸的是，所有种类的腐生动物，从鬣狗到火蚁，都会本能的避开丧尸。Solanum 是一种高度有毒的物质这一事项似乎在整个动物界的居民

体内编了码。这种 Solanum 放出的神秘警告讯号，实质可能某种气味或“vibe”，已经被人类长久遗忘了，其不能用任何一种已知物质进行掩盖。(参阅“1911A.D.，Vitre，路易斯安那州”)

5.电击

由于丧尸的肌肉组织基本上都来自人类，电流是否有能力暂时麻痹或瘫痪丧尸的身体？致死的效果仅在如通电线路恰好烧焦了丧尸的大脑这样的极端情况下发生。这不是一件"奇迹武器"当前的民用电路足够把几乎任何生物组织烧成碎屑，不论活人的还是活死人的。击昏丧尸所需的电压是人类的 2 倍，因此通常种类的泰瑟枪不会有效。电击通常用来制造一到临时性的电击水道，这一措施能让食尸鬼麻痹足够久以便其他致死手段得到足够时间予以施行。近年来有不少此类情况的记录。

6.辐射

有关微波及其他电磁信号对丧尸大脑的影响的实验正在进行，理论上，这一措施能够在丧尸大脑的灰质里造成一个巨大的，即时性的，致死的效果。整个研究依旧处于早期阶段，而结果依旧遥遥无期。唯一已知的丧尸与伽马射线发生接触的事例是声名狼藉的和田事件。(参阅“1987A.D.，河田，中国”)在这起事件中，食尸鬼不仅没有被足以杀死人类的放射线影响到，甚至还产生了将放射性污染物散播到整个省份的威胁。有史以来第一次，世界得以一瞥这一崭新的致命威胁：放射性丧尸。尽管听起来好像是上世纪 50 年代的三流科幻创作，但它确实是，至少曾经是，一件意义重大的事实。根据记录，放射性食尸鬼的能力并不会增强，也不会拥有未

知的神秘力量。它们所携带的真正威胁，是将致命的放射性污染传播到任何它们所及之处。甚至人们引用的水源如果被这种食尸鬼接触了，人们也可能因此罹患辐射病而死亡。幸运的是，这次爆发被中国军队压倒性的力量根除了。这一举措不仅仅消除了刚才提到的新的危险它还阻止了河田发电站反应堆发生事故可能造成的灾难。

7.基因武器

一些新的提议建议使用一些基因武器参与到对抗活死人的战争中。而首先第一步必须测绘出 Solanum 的遗传序列。然后，必须设法研发出能够重写这条序列的工具，使其在人体组织中的攻击行为宣告结束，并转向攻击其自身。病毒便会简单的自我毁灭，而非改造出丧尸。我们因此得以重塑病毒来支配丧尸。如果得以达成这类成果，其无疑会成为整场斗争中一项革命性的突破。通过遗传工程我们可以找到真正意义上的解决办法。为这项突破欢呼吧，然而，先稍等一下。整个基因治疗手段都还初创未久。即使有媒体的推动和充分的财力资源，之前设想的这一切目前都还无法做到，这样的一种对抗病毒的工具依旧只是理论而已。

8.纳米武器

纳米技术，也就是超微机械技术，还尚处于它的青春期。目前，不比分子稍大的电脑芯片已经得以制造出来！有一天机器人将能够在人体内执行它们的任务。这些纳米机器人，或者不管人们怎么称呼他们，将在诞生之日消灭癌症，修复受损组织，甚至攻击并摧毁敌对的病毒。理论上，没理由它们不能被注射进那些刚被感染的人体内，然后识别出 Solanum 加以根除。什么时候这一设想才能成真？什么时

候这一技术在医学上的应用才能施行？什么时候它们才能被设计用来消灭 Solanum？只有时间知道。

护甲

速度和敏捷是你对抗活死人的最佳防御。护甲在你面对丧尸时所能提供的并不仅有其优点而已，它还会不可避免地在长时间的冲突中榨干你的精力。增加脱水的风险，并令生还的前景越发堪忧。最后一点，护甲所带来的最不为人所察一项的缺点并非物理上的，而是心理上的：穿着有防护衣的人们比那些没有的人更充满自信，且敢冒更大的风险。这一人为的勇气造成的无意识死亡实在太多了。简单地说，对于丧尸的咬噬，最好的保护手段就是距离。如果基于某些原因你坚持需要某种防护服，接下来的简介将会给选择者一些必要的信息。

1.板甲

这恐怕是最符合"装甲服"的经典定义的事物了。通过将全身上下从头顶到脚趾用闪亮的钢铁部件包裹起来，这件衣装创造出了一幅坚不可摧的骑士的形象。有了这么充分的保护，难道不能让我们在丧尸间漫步，肆意嘲弄它们且不用担心丝毫的还击？事实上，标准中世纪铠甲距离坚不可摧有相当的距离。皮革和金属的结合部表明它是由各个组件结合在一起的，而非完全的整体，因此可以被个别的持续力道所拆开，更不要说一群一起撕扯了。即使完整无缺，钢铁铠甲沉重，活动迟钝，令人窒息，使人脱水，而且极端的吵杂。可能的话，学习并穿着一件真正的铠甲，并练习在其中与一个(模仿)袭击者战斗。你会发现这一经历及其不适，极度折磨。

现在想象一下 5 个，10 个，50 个袭击者，全部聚集到你所处的位置，抓住各块甲片，向四面八方拉扯。没有逃脱他们的速度和躲避它们的敏捷，甚至连足够你观察和攻击它们的视觉都不能保有，你的结局想必不会比罐头食品好上多少。

2.锁子甲

如果从头到脚穿着，这一相对简单的装甲结构能对丧尸的咬噬提供一定的保护。牙齿无法穿透金属环链间的连接，因此你得以避免被感染。它的活动性能提供更好的速度和敏捷；没有遮面板使你拥有更好的视觉。它对于身体很自然(和硬邦邦的板甲不同)皮肤得以呼吸因而不会导致脱水或过热。

而它的缺点依然很多。即使你受训穿着这类铠甲多年，你的战斗效率依然不可避免的会被削弱。它的重量依然会加快力竭的速度。它的这些不适会导致不必要的分心，这在战斗中应尽可能予以避免。即使锁子甲能保护你免受感染，丧尸的咬合力依然可能足够令骨骼折裂，肌肉撕裂，或者撕开铠甲里的肉体。和板甲一样，这些链环的叮当作响将会发出将周围的丧尸吸引过来的讯号，犹如开饭的铃声。除非你当算借此宣告自己的出场，还是打消这个念头为好。在实践中要注意，如果你选择了锁子甲，务必确保它是实战等级的！今天售卖的很多中世纪式或古式铠甲是为装饰或戏剧表演准备的[COSPLAYSABER？-3-]。因此，它们的产品中使用了较多廉价的合金。在购买你的锁子甲时，总是确保有彻底的检查与小心的测试，保证它足以抵挡丧尸的咬噬。

3.防鲨服

尽管被设计用来对抗鲨鱼的咬噬，这件紧身衣能够在最强悍的不死者大白鲨的攻击下幸存。以高张力的钢铁材料或

钛合金制成，轻上一半的它们能提供锁子甲两倍的保护。但很能制造噪声也是件事实，同样也会造成身体不适，同时减慢速度和削弱灵活度。防鲨服在需要清理水下的丧尸时迟早派得上用场。(参阅“水下战斗”)

4.头盔

这类护甲对于食尸鬼而言是无价的，如果它们足够聪明到穿着这个。对于人类，它除了阻碍视线以外毫无意义。除非你在某个贴有"请戴安全帽"标识的地方战斗。忘掉免这类浪费空间的装备。

5.防弹背心

由于绝大部分丧尸造成的咬伤都处于四肢上，挑选这和其他非全身式护甲都是浪费时间。有必要考虑防弹背心的唯一场合，是身处随时可能被自己人枪击的混乱局面之时。而即使在这样的场合，那些被误导的狙击手也都只会瞄着头打。

6.凯夫拉防护服

近几年来，执法者们开始普遍装备这种轻便的超高强度材料。虽然厚实，坚硬的装甲板被用在背心里以阻拦子弹，一件更薄，更灵活的版本便足以阻止刃物和偶然的警犬袭击。这种新型衣装如果覆盖了前臂和小腿，能够为你减少在近距离战斗的场合受到丧尸咬噬的风险。如果你得到了凯夫拉防护服，确定只在战斗时穿着它们，而且切勿因其产生丝毫虚假的勇敢！过去有不少穿着凯夫拉或类似种类全身护甲的人都以为这给了他们冒风险的切实保障。世上没有一种装甲能保护这样的愚蠢。基于之前的规定，你的目标是生存，仅有生存，永远别去当英雄。战斗中的虚张声势是危及你自

己和身边的人的最好方法！

7.紧身装与短发

冷漠而残酷的统计数字显示，在与活死人的战斗中，除了最基本的轻便服装以及几乎剃光的头发以外，没什么能帮助人们有更多机会幸存。简单的事实是，食尸鬼们的攻击过程为：抓住受害者，把他们拉近，然后狠狠地咬下去。逻辑推导告诉我们，人身上衣物能被抓住的地方越少，他逃脱的几率就越大。衣服上的雨帽，口袋，皮带，或者任何可能自由晃荡的事物，都会为丧尸们的抓捕提供方便。任何工厂里工作，或在重型机械旁作业的人，都会告诉你永远不要让身上有任何一样事物自由悬挂有多么的重要。紧身服装，保持在感到舒适的极限，将有助于避免这类危险。头发可以成为一件简单的危机。有很多次，牺牲者们都是由于头发被抓住甚至拖住，而迎来了可怕的结局。试着把头发在脑后扎成一束再绑紧在身上可以作为临时的处理办法。但不管怎样，把头发理成 1 英寸短或更短，在肉搏战中最为完美。

第六章 防御时分

来看看 YahyaBey 的故事，他是一名移民自土耳其的英国居民，其中描写了在他的故乡村庄 Oltu 发生的一次袭击。根据 Bey 的讲述，亡者之夜的那天，一群丧尸从村庄周边的山里袭来。那些没有被吃掉的人都逃进了各自的住家，村里的清真寺，或是当地的警察局。一些人在往最后一处地点蜂拥而去的人潮中被踩踏致死，而一场意外的火灾则杀死了成功入内的所有人。很多人，由于没有足够时间或材料封住他们家的全部门窗，而遭到了惨剧。一些遭到咬伤的人，找到了医生住家里的庇护所。正当他要处置他的病患时，他们断气了，随后再度活动起来。Bey，一位当时 6 岁的男孩，尝试着爬上了他家房屋的屋顶，并在那里度过了整个晚上，并在黎明之际，在屋顶之间跳跃直到抵达开阔地为止。

尽管周围村庄的人都不相信他的故事，一支寻找那些人类掠食者的搜索救援组还是出发了。这支队伍发现了变成废墟的 Oltu，所有建筑都焚毁，倒塌，或因别的方式被摧毁了。被吃到半截的尸体散落在荒废的街道上。足以表明一支相当大的队伍的拖曳的足迹，跟随着一串规模较小较快的足迹进入了群山之中。这两只队伍最后都没能被找到。

什么是面对不死者时最好的保护？说真的，并没有定论。防御并没有单纯的物理安全那么简单。假如你能设法在海边找到，构筑，或是修改一座建筑使之能完全与外隔绝之后又怎样？丧尸们不会因此就离开的，而没有人会告诉你在救援抵达前会有多长时间。你怎么生存？饥饿，干渴，疾病，以及其他很多因素对生命的威胁跟行尸们一般可怕。围城

战，我们的祖先在敌人包围他们的城堡或村庄时所面对的状况，正是你将在不死者危机来临时所要面对的。物理上的安全只是一个方面。要做出周全的准备，你必须有关于封闭区域生存的应用知识。在一个相互依赖的社会里，这些能力已经被遗忘许久了。环视你家，有多少人造产品是来自 10，50，甚至上百英里以外？我们的生活方式，是属于一个地球上最高度工业化的国家里的成员的，必须维持着精巧的物资与信息流通网络的运转才能持续。除去这个网络，我们的基本生存状况就会跌落回中世纪欧洲的情况。那些了解这件事并加以准备的人将会有多得多的生存机会。这一章节将会教导你如何建立一座要塞，并在其中生存。

私人住所(自家防御)

对于等级 1 的冲突，大部分人的居所都足以作为庇护所。因此在你意识到亡者正在行走的时候，没必要逃离城市。事实上，这听上去很令人气馁。在丧尸袭击的头一个小时里，大部分人都会试图拼命的逃跑。道路将会充斥着动弹不得的车辆和恐慌的人群，整个地区都充满了潜在的暴力。直到活人消灭掉不死者，或者不死者压倒活人，试图逃离只会令更多人陷入无政府状态。因此，装填好你的武器，做好战斗准备，但保持原地不动，保持安全，保持警惕。而除了你自己舒适的屋子里，还有哪里能这么做？

1.准备工作 PART1：家

在状况发生前，在流血和混乱开始前，某些屋主会发现他们自己要比邻居更为安全。尽管没有房屋在设计上有为抵御亡者做准备，一部分设计已被证实相当有助于安全防务。

如果你的屋子并没有准备好应对丧尸的袭击，以下一系列改装措施可以增强它的防御能力。

A.特例

高架房屋，诸如在海滩河滩或其他高水位地区能看见的房屋，有着为了不被洪水漫过而特意修筑的结构。它们的高度即足以避免通常性质的袭击。门窗甚至保持敞开也不会有危险。警报响起时，仅有的入口或是楼梯既可以封堵住也可以破坏掉。安心地呆在这座平台上，生存时间基本上只会受屋主储备的生活物资的分量所决定。

还有另一种高度防护的住所，能够对抗在规模和强度上可与丧尸军团的袭击相当的威胁：抗龙卷风"安全屋，"现在已经在美国的中部地区予以修建，其在设计上能够抵抗中低强度的龙卷风。其结构组成包括混凝土墙体，钢筋补强的门，以及窗户后面隐藏着的钢制百叶窗。仅凭其自身，这种住所足以抵御等级 1 和等级 2 的爆发。

B.房屋改装

一栋房屋在抵御不死者上所需的安全配置跟抵御活人的其实相当。差异之一是通常的防盗安全警铃。我们中的很多人晚上能安心地睡觉就只因为警报器在“就位”运行。但这项措施除了向私人防务人员或是警察部队发出信号还能做什么？如果这些助力无法到来呢？如果他们已经被别的战斗缠住了呢？如果他们已经被命令去保护“更为重要”的地区了又怎么办？如果他们已经根本不复存在，已经消失在食尸鬼们的胃里了呢？在这任何一种情况下，直接的防御手段就是必不可少的。

钉在门窗上的防御挡板能够阻止一群丧尸有限的时间。经验表明差不多三个丧尸可以在不到二十个小时里将它们

撕碎。钢化安全玻璃能够抵御粉碎性的打击，却不能避免被从窗框上拆下来。这些可以简单地通过加装钢铁栏杆结构加以补强。然而，与其把钱花在这些方面倒还不如且确实应该干脆将房屋改造成之前提到的两种类型：高架或抗龙卷风住宅。

一圈高质量的 10 英尺高链结栅栏能阻挡一大群丧尸几个星期，甚至数月，倘若它们的数量仅达到等级 1 的程度。一座 10 英尺的空心煤渣砖墙，在用钢棒和混凝土补强后，是等级 1 和 2 中最安全的防御工事。地区法律可能不会允许这样高度的墙的修筑，但不要因此不加考虑。(参阅你住所所在的地区的具体法律条目。)尽管就目前对丧尸的了解(在很罕见的情况)它们成群时最高能越过 6 英尺高的障碍，这并不会同时大规模发生。装备优良且沟通充分的几人，足以维持一座 6 英尺高的墙，并不轻松但是很安全，直到他们的毅力耗尽为止。

大门应该为钢或铸铁材质，可能的话选用实心的。它应该是滑动式的，而非向外向内摆动打开。要加固只要把你的车靠近停下即可。电动机可以让开启更为容易，但却可能由于供电中断造成无法开启。

就像之前所说的，一座 10 英尺高的混凝土墙能够在等级 1 或等级 2 爆发中提供足够多的保护。但在等级 3 的爆发中，足够数目的丧尸能够，且将会爬过墙头，只要它们聚集起足以堆成一道斜坡的数量。

C.公寓

公寓和公寓大楼在设计与规划上千差万别，因此，其可防卫性也大相径庭。然而，从洛杉矶的双楼层建筑到纽约的混凝土玻璃高塔，一些基本规都必须予以遵循。

公寓的一层由于容易抵达而成为风险最高的地方。位于高于地面楼层的房客似乎比任何平房里的居民都更安全。破坏楼梯能有效地隔绝建筑与建筑之间的联系。同时应关闭电梯，而防火梯对丧尸来说实在太高(基于法律施行的严格限制)，任何公寓房屋都能成为躲避活死人的最佳避难所。

公寓建筑的另一项优点在于它的人口。反之私人住宅则不得不凭借自己一人予以支撑，一栋公寓建筑可以由所有的住客共同承担防御任务。这同时也增加了多种不同技能专家同时在场的几率，例如木匠，电工，护理人员，以及预备役军人(不一定如此，但依然可能)。当然，额外的人数也增加了交际冲突的挑战。但这一潜在的问题永远不足以影响到平房和公寓两者择一的选择。要选的话，永远选择后者。

#高度注意：不要考虑家庭防御手册！#

尽管本书的奇遇章节鼓励你通过一些已有的资料书籍学习相应的技能(例如武器使用。军事战术。生存技能。以及其他)。那些教导如何保护住宅的书籍并不被推荐。

家庭防御书籍是基于对抗有着人类技能和人类智能的人类敌人而编纂的。这些书中涉及的一些战术策略，例如精心设计的警报系统，诡雷陷阱，以及痛苦而不致命的措施，例如催泪剂茶叶罐，或者地毯里的钉尖，这些在面对不死者入侵者时统统不管用。

2.准备工作 PART2：补给

一旦私人居所的防御工作就绪，为一场围攻进行储备就成了当务之急。没人能够判断救援要多长时间后才能抵达。因此应总是以长时间包围的标准进行准备。永远不要假定救

援会很快抵达。

A.武器

尽管在旷野中你必须轻装以保证机动性，在自己家里则大可以奢侈的程度进行储备，哪怕达到自己根本用之不尽的数量也不要紧。这并不意味着要你在屋子里填满不可捉摸的毁灭性道具。每座家庭军械库都应至少包括：

- ❖ 步枪，500 发子弹
- ❖ 散弹枪，12 号，250 发子弹
- ❖ 手枪，。45 口径，250 发子弹
- ❖ 消声器(步枪)。消声器(手枪)
- ❖ 重型弩弓(可以用于取代消声器)，150 发弩箭
- ❖ 望远瞄准镜(步枪)
- ❖ 夜视镜(步枪)
- ❖ 激光瞄具(步枪)
- ❖ 激光瞄具(手枪)
- ❖ 武士刀
- ❖ Wakizashi(又称脇指，指长度 30cm 以上不到 60cm 的日本刀)或其他种类的短剑
- ❖ 两把无锯齿的刀具，刀刃 6 到 8 英寸长整。)
- ❖ 短柄手斧

(注意：这条清单是为单个人员准备的，多数人时具体数目应根据团队人数加以调整。)

B.装备

现在所有武器都选好了，现在是时候挑选维持你的生活甚至生存所需的装备了。在短途转移中，标准的灾害生存工具包就够了。而在更长的路程里，以下列出的物品都应是必须的。通常的家庭用品如衣物，厕纸，等等这些，都已假定

已有足量的被储存在趁手的地方。

- ❖ 水，每天 3 夸脱(1 夸脱约等于 1 升)，用于烹调和清洁
- ❖ 手动式水过滤器
- ❖ 4 个全新的滤水器
- ❖ 用于收集雨水的蓄水池
- ❖ 漂白粉和/或净水剂
- ❖ 罐头食物，每天 3 罐(与脱水食物相比，它们的好处是含有一定的水分)
- ❖ 2 具手提式电炉
- ❖ 高级医疗箱(必须包括野战外科手术工具和抗生素)
- ❖ 脚踏式发电机
- ❖ 汽油发电机(应仅在紧急时使用)
- ❖ 20 加仑(1 加仑 4 夸脱)汽油
- ❖ 使用可再充电电池的短波无线电收音机
- ❖ 2 只可再充电电池的手电筒
- ❖ 2 盏可再充电电池的电灯
- ❖ 2 台可再充电电池和/或太阳能电池的无线电
- ❖ 适量的补强材料，包括木柴，砖块，灰泥等等
- ❖ 大型工具箱，其中应有大锤，斧，手锯之类
- ❖ 足量的石灰和/或漂白粉(厕所和废弃物的消毒用)
- ❖ 简易厕所(抽水马桶会由于停水而不堪使用)
- ❖ 一具高性能望远镜(80X-100X)，有额外备用的镜头和清洁装备
- ❖ 15 把紧急情况用信号火箭
- ❖ 35 根化学照明棒

3.在袭击中生存

围攻开始了。丧尸成群结队地包围着你的家，不停地攻

击却无法入内。此时，你需要担心的事还有很多。困守围攻并不是无所事事地呆坐。在一个狭窄的空间内，很多作业必须完成且要一再复查。

A.在你的后院里挖出一条深沟作为厕所使用。大部分生存手册里都会指导你更好的建构方法和选址技巧。

B.如果土壤和降水许可，布置一座蔬菜花园。这种即用型的食物应被首先消耗，从而把罐头食物节省下来以应对不时之需。尽可能使其远离厕所，以避免并非污染物而是石灰或漂白粉的残余造成的影响。

C.为了保证供电，总是使用手动(自行车脚踏式)发电机。不只因为汽油发电机的吵杂和其潜在的危险，更在于其燃料有限。应只在极端情况下使用它，例如夜间袭击，以及手动式发电难以或无法实施的时候。

D.坚持不懈地巡视围墙。如果你是在一支团队之中，确保巡逻能够24小时持续不断。总是对可能性不大的渗透保持警惕。如果你独自一人，尽你所能在白天巡逻。夜间，确保所有门都是可靠的(窗户应该都已经封好了)。睡眠时要有电筒和武器放在触手可及之处。总是浅睡。

E.尽可能保持不引人注意。如果你有一个地下室，在那里烹调食物，运转发电机或是维护所有的装备。在你做接收收音机这种每天都会做的行为的时候，总是使用耳机。在所有窗户上拉上窗帘以确保灯火管制，尤其是在夜间。

F.处理掉所有的尸体。不管是丧尸的还是人类的，一具尸体不能变成别的什么东西。腐败肉体里的细菌能导致严重的健康危机。所有处于你防御范围内的尸体都必须被烧毁或掩埋。所有围墙之外的尸体则需要被烧毁。要做到这点，只需要在围墙内架上一座梯子，将汽油倒在被消灭掉的食尸鬼

身上，再把点燃的火柴丢上去即可。尽管这可能把更多的亡者吸引到你的住处周围，冒这种风险除去可以预见的疫病危机依旧是有必要的。

G.每天锻炼。使用固定自行车，以及基础的动力体操和拉伸运动，能够让你的身体保有足够的力量和活力应对任何状况的战斗。再一次的，确保你的运动过程足够安静。如果没有地下室的话，就使用房屋最中央的房间。诸如铺在墙壁上的床垫或毯子之类基础的隔音措施，能够有助于减弱可能引来麻烦的噪音。

H.保持适宜的娱乐。尽管必须时刻保持警惕，适度的娱乐依然是需要的。确保拥有足够多的书籍，游戏，及其他娱乐手段(电子游戏相对太过吵闹，其对能源的消耗也必须被考虑到)的储备。在一场看似没有终点的围城战中，厌倦和疲惫可能导致妄想，错觉，以及绝望。这种情况下要保持身心都状况良好无异于痴人说梦。

I.保证有随时可用的耳塞准备着，并常用不殆。大量丧尸持续不断的哀嚎，这样的声响视围攻持续时间可能有数小时之久，能够成为一项致命的心理武器。有很多事例里，装备精良给养充裕的人却因为无法应对长久的哀嚎声，最终或者相互射杀或者精神失常。

J.确认你的撤退途径有计划且随时可以实行。在状况难以确定的战斗中，放弃你的家有可能是必须的。可能围墙会被推倒，可能有火灾被引发，可能救援已然抵达却无法进一步靠近。不论因为什么原因，都是时候离开了。确保你的求生装备打好了包，武器上好了弹，且都放在容易拿取的地方，足以让你随时开始行动。

临时防御

不死者们已经袭来。你闻到了烟味，听到警报响起。尖叫和枪响充斥着天空-。你还没能或之前还不愿意为你的房屋做好相应的准备现在怎么办？尽管情况看似严酷，无所作为只会导致灭亡。如果你在正确的时间采取正确的行动，你便可以保护你和你的家人不加入到不死者大军的一员里。

A.双层房屋的策略

1.锁好所有的门窗。尽管单单一块玻璃阻止不了丧尸的侵入，它破碎的声响却足以成为最好的入侵警报。

2.跑上楼打开浴缸的手龙头。尽管听上去愚不可及，但你无从得知供水何时会被切断。几天以后，干渴便会成为你最可怕的敌人。

3.找到可能的最佳武器。(参阅之前的章节)它们应该轻便且，可能的话，应是你能够最熟练使用的适宜武器。毕竟接下来的时间里它将会忙碌无比。

4.开始在 2 楼储藏补给。使用根据前文里"装备"的清单所拟定的目录。大部分住户都应常备清单上 50%的物资。在清单上大致浏览以确定你手头有些什么。不要带上每样东西，只要最最重要的：一或两件武器，一些食物(你已经有了一浴缸的清水了)，一只手电筒，以及一台充好电的收音机。鉴于大部分家庭都会把医药箱放在楼上，你没什么别的东西需要拿的。记住：时间会很紧张，所以不要在最大的麻烦就要到来时把时间全花在收集物资上。

5.拆毁楼梯！既然丧尸无法攀爬，这一手段得以保证你的安全。有些人会倾向于一些更简易的解决办法，比方说用木板封住所有的门窗。但事实上这是自我防御的最佳手段，毕竟大部分临时封住的门窗丧尸要不了多久就能突破。毫无

疑问破坏你的楼梯会消耗时间和气力，但这必须完成。你的性命很大程度上就靠这项行动了。不要，不管在任何情况下，在没有控制住火势的可能时试图烧毁你的楼梯。有部分人打算用这个方法来节省时间；他们的努力最后为由火焰或整个建筑的倒塌造成的死亡所葬送。

6.如果你有一把梯子，用它来上下你的楼上的避难所以扩充储备。如果没有，则精打细算所有的一切，在所有的水槽或其他容器里装满水，并准备好一段长时间的等待。

7.躲在无法被看到的地方。如果你要听收音机，用最小的音量听。在天空变黑的时候，不要制造亮光。不要靠近窗户。试着让整栋房屋看似被彻底遗弃了一般。这么做可能无法阻止随机的丧尸侵入，但这能避免大规模的丧尸军团突击你的住宅。

8.不要使用电话。在各种灾害中，电话线路都可能极端繁忙。再多一次通话的尝试只会进一步堵塞整个系统。确保铃响设置在最低音量。如果有电话打了进来，尽可能地应答，但要保证小声。

9.为预备逃离做好计划。你可能避免了丧尸的侵扰，却无法阻止可能的火灾蔓延。如果天然气管线爆裂，或者楼下的某个发狂的家伙制造了一起火情，你可能就不得不从家里逃离了。找一个背包或别的什么来装你的重要物品(参阅“逃离之时”)，并确认这随时可以实行。

B.单层房屋的策略

如果你并不住在双层房屋里，阁楼将会成为较不舒适却同样安全的庇护所。它们中的大部分都可以靠简单地收回可回收楼梯或拆掉临时梯子来确保隔绝。丧尸们缺乏足够的知性来自制一段梯子。如果你保持安静，它们甚至无法意识到

阁楼的存在。

永远不要把地下室作为庇护所。通俗恐怖小说里写道，在一场袭击中，这一地下房间能够保护活人免受亡者侵袭。但这其实是一个危险的谬误。每年在地下室里，由于燃烧，窒息，或简单的饥饿致死都会导致数百人的意外死亡。

如果你所在的单层房屋没有阁楼，带上任何你立时够得着的补给品，抓上一件武器，然后爬上屋顶。如果把梯子踢倒，且那里没有直接的通道可以抵达(窗户或是地板门)，不死者们将没办法够得着你。通过保持不动和安静来避免吸引丧尸的注意。在整片区域活动的丧尸将会闯进你在之下的房间，在其中搜寻牺牲品，然后徘徊着离去。尽可能在屋顶上待得久一些，直到给养耗尽或是救援抵达。这可能不够舒适，但却是你生还的最佳机会。最后，你不可避免的还是要离开这个庇护所。(参阅“逃离之时”，以得到详细资料)

公共场所

和私人住宅一样，公共或是非居住用建筑里你也能找到安全之处。在一些情况下，它们的大小和设计可能提供较最为安全的住宅更多的保护。而在另外一些情况下则完全相反。武装和装备这类建筑的手段和在私人住宅里做的一样，不过规模应按比例放大。以下的内容集中列举了最好和最坏的公共避难所。

1.办公楼

公寓楼和办公楼在某些方面有许多相似之处。一旦底楼入口的通道被封死，楼梯被摧毁，而电梯也已停止运行，一栋办公楼便会成为一座安全的高塔。

2.学校

当没有一般性的地区规划资料之时，判断一座公立中小学校是否是一个躲藏的好地方可能是个很狡猾的想法。通过检视防御的基本守则(参阅“基本守则”)，答案是正是如此。这对我们的社会是个不幸，但在面对丧尸的围攻时则是幸运，市中心的学校有着犹如一座堡垒一般的气氛。不仅因为整座建筑自身就被建成足以应对骚动，环绕四周的链节栅栏更让这些教育的圣殿看上去像军事营地更多一些。食物和药物补给能够在自助餐厅，护理站，或是体育/生理学教室里找到。通常，一座学校是你最好的押宝之地或许并非用在教育上，而是用在抵御丧尸袭击上。

3.医院

看上去是逻辑上用于躲避爆发最安全的地方事实上是最糟糕的地方之一。是的，医院或许储藏着食物，医药补给，以及专家队伍。是的，整栋建筑本身可以被改造得安全，正如各个办公楼或公寓楼那样。是的，它们还可能拥有保安部队，甚至还有正规警察部队在场。在各种其他类型的的灾难里，一座医院应是你的避难所目录里的首选。但在不死者危机里则不然。即使丧尸的创生原理已经被确认，Solanum感染仍然会被误判。被咬伤的人类或者新发现的谋杀案尸体总是被送往医院。绝大多数第一波丧尸潮(事实上超过90%)都是由医生团队和/或那些他们负责处置的尸体所组成的。丧尸爆发的年表上的资料显示，绝大部分爆发都是以这些建筑为中心逐步辐射开来的。

4.警察局

和医院不同，选择避开警察局的原因并非来自丧尸而是

人类。在大部分可能发生的情况下，你居住的城市或城镇的人们会蜂拥至当地的警察局，制造一个混乱，杀戮，最后鲜血淋漓的中心。想象一下一群拥挤的喧闹的人们，太多事态需要控制，所有人都在尝试进入那栋他们自认为最能保障他们安全的建筑。那些试图躲避丧尸的咬噬的人们，将会毫不意外地发现自己陷入了遭到击打，刺伤，意外射伤，以及踩踏这类的危险之中。因此一旦状况发生，找到当地警局的位置，然后向相反的方向前进。

5.零售店

对于等级 1 的爆发，很多种类的零售店便能提供足够的庇护。那些上下开关的，实心的或其他种类的门都足以阻止丧尸好几天时间。如果围攻持续更久或更多丧尸到来，情况则会戏剧性地转变。施加在门上的足够多的拳头的敲击，足够强的力道将最终将其破开。确保有切实可行的逃离计划，这样一旦路障被破坏，你就能立刻出发。如果你无法设计一个可行的计划 B，那就不要把这地方视作庇护所。没有门的商店则根本不予考虑。它们的展示用落地窗除了把你展示给丧尸们以外毫无用处。

6.超级市场

尽管那里有足以支撑你们的团队达数年之久的食物，超级市场同样也很危险。它们那巨大的玻璃门，即使关好锁好，能提供的保护也很有限。增强这类入口十分困难。大多数情况下，一座超级市场的外墙都是由巨大的展示用落地窗组成的，于是从外面能看到里面新鲜美味的食物。而在人类在内丧尸在外的场合，这就是它们所发挥的功用。

然而，并不是所有食品商店都是危险之处。城市中心里

相对更小的家庭式商店与酒窖是很好的临时庇护所。为了抵御小偷以及最近的，暴动之类，都有着坚固的钢制大门，有些甚至是实心卷帘门。和零售店一样，这些小型市场能够提供足够的短期，低强度袭击下的保护。如果你发现自己正身处这样的地方，记住先食用易腐败的食物，且做好在供电中断时有效处理其余的食物的准备工作。

7.购物中心

一座事实上毫无防御可言的建筑。大型购物中心永远是人类和丧尸共同的目标。这里总是处于骚乱的状况：在爆发的苗头刚刚出现时，这里大量集中的财富会聚集私人防务人员，警察，甚至过分热心的商店业主。如果整个危机是突然爆发的，大量的购物者便会被困在中心里，导致一系列问题诸如拥挤，踩踏，以及窒息，同样还会吸引丧尸的到来。在任何等级的爆发里，前往一座购物中心都意味着前往混乱的中心。

8.教堂

这类宽恕罪过祈祷救赎的场所有好有坏。大部分，犹太教会堂，清真寺，以及其他宗教信仰场所最大的优点在于建造得足以抵挡强力的入口。大部分都有着沉重的木制或合金制的门板。窗户基本都高高的远离地面。不管其美学意识为何，大都有着熟铁制成的花纹结构，能够增强保护能力。在和其他有着同样大小规模的建筑物相比时，典型的宗教建筑令人吃惊的安全。

然而，这类建筑所能提供的保护永远不能和它们将会吸引来的丧尸群规模相提并论。这种不可避免的袭击，当然，与超自然力量毫无关联。撒旦的士兵们并不是来侵略上帝的

建物的。最深的邪恶并不是来找最高的良善打仗的。活死人们进攻教堂只因为一件事：那儿有食物。而与它们受到的教育，科学素养，以及对精神世界的兴趣没有任何关系。美国的城市居民们在看到丧尸第一眼时，便向他们的上帝奔逃，尖叫。这些用于祈祷的场所，很快便充斥着为他们的灵魂高声祈祷的民众，于是成为丧尸们眼中灯塔一般的存在。航空摄影的照片显示出，丧尸们成群结队，越来越多，缓慢但坚定不移地向它们不久之后的屠宰场最近的教堂进发。

9.仓库

考虑到这些建筑缺少窗户，易于加固的入口，以及普遍宽大的结构，仓库可以作为一处长时间容身的庇护所。很多仓库都有自己的安保办公室，往往带有盥洗室设施甚至应急供水系统。如果那里存放的货物不仅沉重，还被储藏在巨大，坚固的板条箱里，庆幸自己的幸运吧。这些箱子可以用于加固门口，建立私人房间，或甚至，如同我们小时候常做的那样，用来在主要区域里建立第二道防线或是"堡垒"。还有可能，尽管可能性不大，那里存放的货物能有助于你们的生存。由于以上全部的原因，请将仓库视为你最高等级的隐蔽处。

另附一项告诫，注意其所在地：50%的情况里，这些建筑接近于船坞，工厂，或其他工业建筑。如果确实如此，保持警惕，敏感，且随时准备逃离。同样，小心那些保存易腐烂货物的冷藏仓库。一旦供电中断，这些货物的迅速腐烂将导致严重的健康危机。

10.港口与码头

经过一些改装，适宜的物资储备，并且位于正确的位置，任何港口或码头都可以变得无法涉足。由于丧尸不会游泳也

不会攀爬，它们唯一的通过方式就只有陆地。将唯一的通道摧毁，便可以让你身处于一座人工小岛上了。

11.船坞

尽管事实上它们往往作为工业废料或有害原料的存放场所，船坞作为可能的庇护所的价值依旧不可否认。与仓库类似，那里堆放的容器可以被当作路障，活着某些情况下，甚至作为武器使用。(参阅"1994A.D3 月.，San Pedro，加利福尼亚)一旦登船通道的安全确保，船只可以作为理想的庇护所。但在登船前，确保你肃清了这些水上堡垒里的被感染人员，尤其是在比较小的，娱乐用船的停靠区。在爆发的第一阶段，民众毫无疑问会向海岸线的方向蜂拥而去，希望能使用(或盗用)任何可住宿的游艇。因为很多这类停靠区被建在可步行通过的浅水里，它们并不足够深以让丧尸被彻底淹没。不止一次，一名粗心的，业余的水手在登船之后，发现了几个贪婪的，浑身湿透的丧尸正等着他的到来。

12.银行

还有哪里比一处被设计为存放世界上最为重要的日用品的要塞更为安全？逻辑上银行难道不是用来准备防御最合理的地方吗？那里的安保设备难道会不是足以甚至过余到用来击退一群丧尸？完全一点也不。尽管最为简略的检验也会揭露出，大部分他们所谓的“安全保障”其实都依赖于警察或外部安保部队的部署。即使有了警察和其他所有特别部队来应对一场爆发，在饥渴于活人血肉的不死者们敲碎多层玻璃时，静音警报，监视摄影机，以及腰部高的锁定门都将毫无用武之地。诚然，金库里是安全的。即便丧尸们装备有火箭发射器也无法突破这些钛结构的建筑物。(不，丧尸并

不会使用火箭发射器。)然而，在进入金库以后，接下来怎么办？毕竟那里面没有食物，没有水，甚至没有多少宝贵的氧气，在一座金库里寻求庇护其实无异于：给你足够时间把枪口瞄准自己脑袋，再向上帝祷告，最后扣下扳机。

13.墓地

讽刺的是，不管流行怪谈怎么说，墓地都不会是不死者危机来临时最为危险的地方。事实上，它们可以作为一处临时休息的地方。正如先前提到的，被感染的尸体更多是在医院或太平间终结它们的前世的，距离它们被按惯例送到公墓埋葬还有很长的时间。而如果由于某种奇迹，一具尸体在他的棺材里回复了生命，他真的能“自墓中站起”吗？

为了回答这个问题，还有一个问题值得一问：它们怎么做得到？一具仅有人类力量的躯体怎么能从它的，可能由钢铁制成的，可能被封装在一具密封箱里的，埋在6英尺深的土地下的棺材里刨出回到地面一条路？如果有人完整的查看了按照美国基标准丧葬条例进行的尸体处理过程，就会了解，事实上任何个体，不死者还是别的什么，都是没有任何机会逃离棺材，刨出通路，然后爬回地面的。但如果棺材不是钢铁材质的呢？基本最普通的松木板材箱也足够困住哪怕式最为顽强的丧尸。那么如果木质棺材腐烂了呢？这种时候，考虑到尸体已经被埋藏了那么久，它的大脑早就腐烂的一点不剩了。记住：能够丧尸化的尸体必须是新鲜的，足够完整的，而且被病毒感染了的。这是在形容一具死了很久的尸体吗？即便那看上去似乎是活死人的标志性特征，就好像吸血鬼会吸血，或者狼人在月夜嚎叫一样，但事实上，丧尸不会，永远不会从墓地里跑出来。

14.市议会和市政厅

遵循同警察局，医院，以及宗教场所一样的状况，市政的，以及地方政府的建筑。最可能成为人类活动的聚集中心，使它们成为混乱和丧尸集会的中心。可能的话应避开任何政府建筑。

基本守则：

位于更贫穷的市中心的建筑要比其他地区的更为安全。那里居民的信任建立在高高的栅栏，锋利的金属网，带栅栏的窗户，以及其他增加他们防御能力的防盗措施上。而位于中等或高收入地区的建筑则更注重于美学因素。那些富有的上流人士怎么会容许他的邻居的居所是个丑陋的眼中钉？取代了丑陋，甚至俗气的安全设施，这些富裕的人在安全保障上更依赖于法律的实施和私人防务人员(制造互不信任的力量)。基于这个原因，且如果情势许可，远离城郊前往市中心。

避免“等待事故发生。”很多规划上的因素导致这些市中心或者叫做"市区"的地区往往更普遍地发生住宅爆炸和火警事故。这里往往也会有一些复杂的机械设施诸如发电机或空调器，这些机械需要持续的管理。把这两项放在一起，灾难的降临便确定了。河田发电站的事件仅仅是一个极端的例子。更多不可计数的夸张事故会在等级 2 或 3 的时候频繁发生。不要在工业区内或附近寻找庇护所，储油设施，机场，或其他任何类似的地方都有极大的风险。

在选择庇护所的时候，谨慎地考虑以下问题：

1.那里有围墙，栅栏，或其它的周边地区防护措施吗？

2.那里有多少可能的入口？

3.你团队里的人员能同时抵御每处栅栏和出口吗？

4.那里是否有第二道防线，第 2 道门，或一处阁楼？

5.这座建筑可以被加固吗？

6.那里是否有潜在的撤离途径？

7.补给的位置在哪里？

8.那里有供水途径吗？

9.需要时能够提供武器和工具吗？

10.是否有可用于加固入口处的材料？

11.通信的手段有多少：电话，无线电，因特网或其他？

12.依据以上这些信息，你或你的团队能在这里抵御多久的长时间围攻？

在选择你打算进行固守的地方时，确保以上问题都有加以考虑。忍住径直冲进最近的建筑的冲动。记住；不管形势有多么绝望，用在清晰思考上的时间永远不算浪费。

堡垒

在等级 3 的爆发中，个人住宅和公共建筑都不足以支撑人类的长久生存。最后，身处其内的人类都不得不面临他们防御的削弱，或仅仅是耗尽给养。能够应对这种情况下的爆发的，只有一处近乎不可攻破的，且拥有足以自己自足的生物圈设施的建筑。你们需要的是一座堡垒。这并不意味着你们必须立刻找到一处。一场等级 3 的大规模爆发在开始的几天，甚至几星期整个社会都会处于一种极端的动荡中，这种近乎疯狂的混乱局面将会在各处散播暴力和危险。待情况“平息下来”，地区里幸存的人类或者是是有组织的，或者开始撤离，或者则已全部被吃掉了。尽在此时你才应该开始

寻找堡垒的行动。

1.军事基地

陆军，海军陆战队，或甚至航空部队基地都是你应该最优先考虑的堡垒所在地。有一些位于由于人烟稀少而感染规模低下的地区。其地域范围内基本都有设计精良的防御用栅栏。有些甚至还有第二道，甚至第三道防御位置。大多装备有储备万全，功能万全的反核打击庇护所，有的甚至有相当于一座小城市的能力。由于拥有多种类的通讯手段，它们无疑将是全球通讯体系中最后才中断联系的部分。

最最重要的，其实，并非物理上的防御工事，而是拥有它们的男人和女人们。只有教育充分，受训优秀，装备优良，纪律严明的人才永远是最好的防御。即使存在一些疏漏，少数的士兵骨干便足以确保整个不确定地域范围的安全。要在危机期间进入一座军事基地，你将会找到一个设备齐全的专业人员的世界，其中大多都与他们的依靠(家庭成员)一起生活在基地里，并已准备好保卫他们的新家。这方面最好的实例是法属北非的 Louis Philippe 堡垒(“被记录的袭击”)，1893年，一只法国外籍军团的部队在一场持续了疯狂的 3 年的丧尸围攻中幸存了下来！一个预期外的问题是，军事基地太过显而易见的优点可能会导致其在危机期间过度拥挤，这可能会导致物资供应的紧张和防御体系的降级。

2.监狱

即便这种建筑物原本是设计用来把活着的人封在里面用的，其结构在稍加改造后也能有效的将活死人们挡在外面。它们的高墙，每个单独隔间，哨塔，以及房间都将其塑造成一座真正意义上的堡垒。

具体实行时，最主要的问题显然在于将监狱视为庇护所。讽刺的是，由于设计核心的差异，现代模式的监狱比旧式的更不适合防御。高耸的混凝土墙是 1965 年前的监狱最经典的标志。这种设计基于工业年代，对建立起一种让人兼感惧怕与尊敬效果的需求。尽管这种心理上的威慑效果对亡者没用，再没有比这座让我们的前人免受社会犯罪行为侵扰的屏障，更适宜作为亡者袭来时的庇护所的了。

而在一个把预算精简和盈收底线尤其看重的时代，成熟的技术取代了厚重昂贵建筑的位置。除监视摄影机和移动传感器之外，就只剩下了两道防止越狱用的铁丝网栅栏。一打的丧尸或许会因此裹足不前。上百的就可以造成损坏。至于上千的，无疑足以比较轻松地堆成一道足够把栅栏压倒的“肉山”，然后拥进曾经安全的庇护所。要抵御这种冲击，世界上哪里有什么高技术成果能够记得上一道 20 英尺高的混凝土墙？然后那些室友又怎么样呢？考虑一下与其跟我们社会上那些最危险的，被关进监狱高墙内的成员共同生活，选择对抗不死者难道不显得更明智吗？大部分时候，答案的确如此。

任何有常识的人都知道，与其面对一名重刑犯，还不如去对付十个丧尸。然而，在处于一场大规模的长期袭击的情况时，囚犯们无疑会被释放。此时他们将选择留下来并为自己的安全而战(参阅“1960A.D.，Byelgoransk，苏联”)，或是面对墙外世界里的自由的风险，即便他们有机会去掠夺周围的村镇。在靠近一名囚犯时要小心。确保犯人们不会夺得控制权。对可能的，充当护卫的囚犯可能的内部组织保持警戒。换句话说，除非监狱已经被废弃或里面的居民只有平民和守卫，随时做好撒丫子的准备。

一旦进入大门，为了将这座校正设施改造为一处自给自足的“村落”，有一些步骤必须得到实行。以下是你在一座废弃监狱里必须做到的生存要点清单。

A.定位并列出所有高墙内找到的物资的清单：武器，食物，工具，毯子，药物，以及其他有用的道具。监狱不会处于抢掠者目标名单的前列。你可能找得到任何你想要的东西。

B.建立可更新的水资源设施。一旦供水系统枯竭，深井或者雨水收集器便会派上用场。在这之前，保证所有大型容器都得以装满并盖好。水的重要不仅体现在饮用和清洁上它对农业也是生死攸关。

C.布置一座蔬菜花园，可能的话，种植小麦或黑麦之类的谷物。长期的紧急情况可能持续整个季节，足以收获和消耗一定量的作物。你可能之前并没能找到种子，因此要考虑在周边地区加以收集。这无疑危险但非常必要，毕竟农业是唯一可行的长期食物来源。

D.找到能源来源。在供电终止后，你可能有足够的燃料让紧急用发电机运转数天甚至数周。人力发电机可以简单地用现有的发电机改装得来。运转这些机器同样能够免去运动不足的困扰。你的发电机提供的电力可能不足以跟供电网的相提并论，却应该足以保证小到中等规模的团队的所需，甚至有所盈余。

E.为防御被突破做好计划。如果大门忽然倒塌如何是好？一旦墙上的破损加剧又怎么办？如果由于某种无法预料的原因，令不死者们得以涌入围城？不管你保有的防御圈有多大，永远准备好第二道防线。计划好哪处狱室可以作为退却点。增援，武装，并且坚持不懈地加以维护。这里同时

应该是你的主要生活区域，使你们的队伍得以休整并准备收复失地，或者选择明智地撤离。

F.保持娱乐！和私人住宅的防御一样，保持精神状态的适宜非常重要。找出你的队伍里有表演天赋的人，并鼓励他或她准备一些例行的剧目。怂恿举办一次才艺表演或是才艺竞赛。音乐，舞蹈，讲故事，喜剧不管任何人们能做的事，不管他们能做得多烂。这看上去可能显得愚蠢，甚至可笑：谁会在成百丧尸尚在刮擦大门的时候准备一场才艺表演？那些明白士气在任何一场危机中的重要性的人。任何了解一场围攻战可能造成的心理创伤的人。那些明白一群慌乱，愤怒，失落的人们的危险性足以与上百只刮擦着大门的丧尸相提并论的人，他们就明白这么做的重要性。

G.学习！

几乎每一座美国的监狱都有它自己的图书馆。用你的空余时间(应该会有很多)来阅读每一份有用的文档。主题包括医学，机械学，建筑，园艺，以及心理学这里有太多太多等着你去学习的技能。让你团队里的每个人都成为某方面的专家。组织起一对他的教学。你永远不会知道什么时候其中之一就会失去，而必须有其他人去顶替其位置。源自监狱图书馆的知识对清单里的任何一项都有助益。

3.海上钻油平台

在完全基于安全而寻找堡垒时，没什么比得上这座在地球表面点亮"蜡烛"的人工岛屿。与陆地彻底隔离，有着矗立于水线以上的生活与工作空间，即便是一个浮肿发胀的的，得以漂浮在水面上的丧尸也没本事爬得上去。这令安全保障问题几乎不成其为问题，从而令你和你的团队得以全心贯注于生存问题。

水面平台在自给问题上也有其显著长处，尤其是在短期危机中。通过船只，他们向平台上一次输送的生活与医药物资。往往都足以让上面的全部工作人员花用 6 个月之久。它们全都有自己的蒸馏室，所以新鲜供水永远不成问题。既然它们都装备了开采石油或天然气的采矿装置，能源可以说是无限的。

食物同样十分充足，考虑到大海能够提供营养丰富的(有的人甚至认为过于丰富)由鱼类和海藻，甚至可能还会有海生哺乳动物组成的饮食。除非钻井平台十分接近陆地，否则不会有工业污染的危险。人们可以，也能够完全，或者不完全地凭借富饶的海洋生活下去。

彻底的孤立，正如听上去有多么吸引人一样，同样也有其独有的难处。任何生活在近海滨地区的人都能告诉你杀人的含盐空气有多危险。腐蚀将成为你最大的敌人，而且它最终将胜过所有的预防措施。采油机器可以得到修理。用粗糙的钢罐和铜管制成的装置工作起来不会比高科技海水淡化系统差上多少。风力或潮汐能发电机能够满足化石燃料发电机一半或以上的供应。然而灵敏电子装置，例如电脑，无线电，以及医疗器械，将会最先失效且无法被取代。最后，整个复杂系统的运行状况将会不断恶化，从一座前沿工业奇迹变成一个随仍堪用，却污浊不堪锈迹斑斑的庞然旧物。

不像监狱和军事基地，石油钻井平台会是最先被废弃的地方。在危机爆发的最初几天，工人们无疑会要求回到他们家人身边，把不会留下任何使用指南的钻井平台抛在身后。如果你们团队里没有任何人知道如何运转整个设施，学习恐怕会极其困难。和监狱不同，那里恐怕不会有教你怎么做的书籍放在图书馆的任何一个架子上。这可能会需要一些创造

性的思考能力和巨量的运气，直到你能找到代用的手段，或掌控所有这些最先进钻井平台上可以找到的技术。

储油设施或储气设施的意外事故爆炸在陆地上就够让人没辙的了。在大海的中心，这恐怕会成为历史上数得出来的可怕灾难。即便有所有求生所需的的消防和救援设施，以及一个全力运转着的独立世界，整个作业团队仍然可能会在平台起火时全员丧生。一旦发生火情又无处求助会发生什么？这并不意味着石油钻井平台是等着被引爆的海基炸弹；也不意味着它们应该被除了最有勇无谋的家伙以外的所有人避开。我们所推荐的是关闭钻井设施。这可能会抢走你可能的石油入账，但它能够延长你的可能寿命。用已储备的燃料运转发电机。正如之前所提到的，这样做供应不了和主发电机同样多的电量，但在关闭所有钻井设施和工业生产设备后，你要这么多电力来干什么？

大海可以成为维生之源，但同样也是一个无情的杀手。风暴，其破坏力正如其在陆地上看到时的一样，能够摧毁即便最牢固的平台。最新的有关北海石油钻井平台如字面意思上被折断，解体成碎块，然后沉没于波涛之下的录像，足以让任何人对离开海岸再三思量。这，很不幸的是一个无法以人力应对的问题。一旦大自然想把这些钢铁巨人从她的海洋里除掉，不论这本还是别的什么书都无法作出任何的帮助。

第七章 逃离之时

通常所说的 1965 年“Lawson Film”，是一部用 8 毫米家庭摄影机拍下的，5 人试图从 Lawson，Montana 逃离的片子。它颤抖，无声的电影胶片上显示众人逃上了一辆学校巴士，发动引擎，并试图驶出城镇。才驶过 2 个街区，他们便撞上了几辆失事撞成一团的汽车，然后在倒车进入一座建筑时卡住了后轮的轮轴。队伍中的两人敲碎了挡风玻璃打算徒步逃走。摄像者拍下了两人其中之一被 6 个丧尸抓住杀害的场面。另一名逃命的女子也在不远处失踪了。过了一会儿，6 个丧尸包围了巴士。幸运的是，它们没办法翻倒整辆车，或是打破车门上的窗户。由于整部片子在几分钟后就结束了，对于生还者之后发生了什么我们所知甚少。巴士被最终发现时车门下陷。车内涂满了干燥的血液。

在一场爆发持续期间，你可能会发现逃离这一地区是必须的。你的堡垒可能被攻破。你的给养可能会耗尽。你可能受了致命的伤或得了危险的疾病，需要专业的医疗处置。火灾，有毒化学物质，甚至放射性污染物正在快速逼近。穿越丧尸蔓延地区可能是你所能做的事中最危险的一件事。你将无法确保安全和保障。一直暴露在敌人领地中，你将明白被捕食是什么滋味。

基本守则：

1.唯一一个目的：常常，那些躲藏在自己堡垒住宅里的人们在刚刚得到自由时，便被别的事物引诱而去。这种人里的绝大多数都没有因此得到安全。不要把自己变成这些无益

的统计学数据的一部分。你的目标除了逃离别无他物，不论大小。不要去寻找被抛弃的贵重物品。不要去攻击偶然遭遇到的丧尸。不要去调查任何出现在远处的奇怪的噪音或亮光。你要做的只是离去而已。路途中任何一次的重复往返或是停止，都会增加你被发现后再吃掉的机会。如果不知为何你遇到了需要帮助的人类，尽一切方法停下予以帮助。(有时逻辑必须为人性让路。)除此之外，绝不停步！

2.标识一处目的地：你到底要往何处去？常常，人们会抛弃他们的要塞，然后像没头苍蝇似的无望地穿越一处食尸鬼盘踞的地区。如果意识里没有一个明确的目的地，在路途中生还的几率渺茫。使用你的收音机来寻找最近的避难所。可能的话，试着向外部世界通讯来确保这个目的地是安全的。总是准备好备用目的地，以备第一目的地已经毫无意义时前往。除非有其他人类在等着，或者保持有定期的通讯联络，你恐怕只会在终点线处发现一大群聚集在一起的饥渴的丧尸。

3.收集信息，计划你的行程：有多少丧尸(大概估算)处于你和你的目的地之间？哪里存在自然边界？某处是否存在危险的事故，例如火灾或是化学毒物泄露？哪条路线最最安全？哪条最最危险？哪几条在爆发开始之后就被堵塞了？天气会否成为一个问题？路上是否有可用的物资？你确定那些物资仍在原处吗？在出发前你是否还能考虑到更多用得上的信息？显然，在你躲藏在自己的堡垒里的时候，信息的收集便成了一个难题。恐怕你并不可能了解路上挡着多少丧尸，某座桥梁哟否倒塌，或是码头原本停靠着的船只是不是还在那里。因此你必须了解地形，至少这件因素并不会由于一场爆发而改变。考虑好你要在哪里迎接每天的结束。务

必确定，至少是从地图上确定，那些地点的确具备可防御性，有足够的隐蔽性和多处逃生途径。由选择的路径所决定的特殊装备也应加以考虑。用于攀登的绳索是否必须？如果路上得不到供应，是否要准备额外的饮用水？

一旦以上的因素都计划好了，便需要就不确定因素和已有计划做出备用计划。一旦有火灾或化学毒物泄露堵住了通路该怎么办？如果丧尸的威胁比预计的更严重该何去何从？若是团队成员有人受伤又怎么处置？考虑到所有可能性，并尽你所能加以计划。如果有人跟你说什么"嘿，我们先上路再说，到时候再处理那些麻烦得了"之类的话，给他把装了一发子弹的手枪后告诉他，还有更简单的路可走，那就是自杀。

4.保证状态良好：如果之前的内容都严格逐条实行好了，就该是考虑你的身体是否适宜进行一场长途跋涉的时候了。如果不行，则开始实行严格的心血管养生法(有规则的制度，如饮食，疗法或锻炼制度，目的在于提高健康水平或达到其他有利的效果)。如果时间不足，确定你选择的路线是你身体力所能及。

5.避免大型队伍：在防御的时候，人多势众有很多优势。但在穿过丧尸领地之时则正好相反。较大的队伍增加了被察觉的概率。即使有着严格的纪律，意外也依旧可能发生。大型团队同时还降低了机动性，毕竟最慢的成员必须设法跟上最快成员的脚步，反之亦然。当然，独自行动也有它的问题。对那些“独行侠”来说，安全保障，搜索勘察，以及睡眠，都会变成难以解决的问题。为了达到最好的效果，应把你的队伍人数保持在 3 人。4 到 10 人也依然易于管理。任何人数更多的状况则都是自找麻烦。3 名成员能够确保在肉搏战

中的相互保护，也能较好地解决夜间哨位的问题，而且两人恰好可以不太困难地背负受伤的第三者一段时间。

6.训练你的团队：观察你团队成员的个人技能，并据此加以运用。谁负责携带最多装备？谁是速度最快的跑手？谁在肉搏战中行动最安静？向相应的人指派每天生存与战斗的任务。在你的队伍上路之后，每个人都必须清楚他或她的职责所在。团队合作同样应是最优先考虑之事。不仅仅是战斗训练，模仿实践生存技巧也必不可少。比方说，在一场突如其来的丧失袭击中，你们全员要花多长时间才能打包好装备上路？显然，在你们启程之后，时间会变得关乎生死。最理想的情况下，你的队伍应该进退如一，行动如一，战斗如一。

7.保持运动：一旦被发现，丧尸们便会从各个方向向你所在之处汇聚而来。机动性，而非火力，才是你最好的防御。即时做好奔跑的准备。绝不要背上会影响你跑步的装备。绝不要一次就解下你所有的装备。除非立刻就能确保安全否则绝不能脱下鞋子！选择最适宜自己的步伐。只在必要时才提高速度，以免不必要地浪费你宝贵的体力。频繁地短暂休息。不要让自己过得太轻松舒服了。记住每次休息之间都要保持前进。永远不要冒不必要的风险。跳跃，攀登，以及任何可能导致受伤的行为都应尽可能予以避免。在食尸鬼占领地，你最不需要的就是一处扭伤的脚踝。

8.保持隐蔽：除速度以外，你最坚定的盟友就是隐蔽性。就像蹑脚的耗子能穿过一窝蛇，你必须做任何可能帮助你避免被发现的事。关闭所有手持收音机或其他电子装备。如果你戴了一只数字电子表，确定闹钟是关闭了的。绑紧你所有的装备，确定在行走时不会因撞击发出响动。可能的话，把

你的容器都填满(避免晃荡声)。如果在一支团队里，忍住不要说话。用耳语或可视信号(手语，肢体语言之类)来互相交流。通过某个区域时尽量呆在掩蔽处。只在不可避免时才通过开阔地。夜间，克制住不要使用明火，手电筒，或是任何其他种类光源。这些将会限制你们白天的机动性，并且让日常饮食限制为冷干粮，但这些牺牲是必要的。研究显示，一个眼部完整的丧尸足以在半英里外分辨出一个燃着的烟头。(这项调查结果并尚没有决定性的证据，但干嘛非要去碰运气？)

只在不得不时才进行战斗。战斗所导致的耽搁只会引来更多的丧尸。据记载，有些人消灭了一个丧尸，却发现他们已被一打以上的丧尸包围住了。如果确信战斗不可避免，只应在最为绝望之时才使用火器。发射一枪的效果并不亚于发射一枚信号火箭。它的效果可能会引来方圆数里里的丧尸。除非你拥有可靠且高速的撤离工具，或者你的火器消声，都应使用无声武器或肉搏战武器。否则，准备好一条迂回的退路并再开火后立即实行。

9.观察，聆听：除了保持隐藏，你还必须试图发现隐藏着的危险。注意任何的运动。不要忽略掉影子或远处的人形物体。在休息和行路时，不时地停止动作聆听周围的动静。你是否听到脚步声或刮擦声？那是丧失的哀嚎声，或者仅仅是风声？自然，妄想，相信每个拐角处都有丧尸等着是很容易的。那是坏事吗？在这种情况下，非也。相信到处都有丧尸等着袭击你是一回事，而真正如此时又是另一回事。

10.睡眠!：你或你的人团队完全孤立无助，试着保持寂静，试着保持警惕。丧尸可能在任何地方隐藏着，等待猎杀开始。一打丧尸可能在任何时候出现，而援助远在数英里以外。那么你哪里能有睡上该死的一觉的奢望!？！这听上去

很疯狂，这听上去毫不可能，但你在尝试着从这严酷的境况里生还下来时，它是必不可少的。没有休息，肌肉会无力，感知会迟钝，每一小时经过你的身体机能都会削弱。总是有那么些有勇无谋的家伙，相信他们能够仗着咖啡因之类支撑住自己身体，然后“一口气”结束整段路程，结果在意识到如此愚行的结局时已经太晚。不得不在日间行进的好处之一，不管你真的喜欢与否，在于当你需要去个什么地方至少几个小时之时，不需要诅咒黑暗。与单人行进不同的是，在以小队伍行进时，人们能够通过轮班执勤守夜保障睡眠时的安全。当然，既然有人在看守着你，你被无意中落下的几率势必会减小。抵挡住安眠药的诱惑。它们的药力会让你无法在晚上遭遇丧尸袭击时有效应对。除了冥想之类的精神训练，没有什么别的有效手段能让你在危机期间迅速入睡。

11.克制住发送明显信号的欲望：看见飞机的第一眼可能会促使你想方设法引起飞行员的注意，发射你的武器，发射一发信号火箭，点染一堆烽火，或是其他什么引人注目的手段。这么做的确能引起飞行员的注意，使他呼叫一架直升飞机或者一队地面搜救队前往你的所在地。但这同样也会引来周边地区里的丧尸。除非直升飞机距离你只有几分钟行程，丧尸无疑会都先其赶到。除非你看到的飞行器有可能立即随地降落，不要用除镜子或无线电以外的手段向他发送信号。如果做不到的话，继续前进为妙。

12.避开城市地区：不管你在危机里的存活概率有多高，只要你进入城市地区，这个百分比便会确凿无疑的下跌 50 到 75 点。很简单的一个事实，住的人越多的地方，亡者便会越多。建筑越多，能进行伏击的地方也越多。这些建筑同时也会减少你的视野范围。坚硬的混凝土地表，不像柔软的

土壤地面，对减弱脚步声毫无助益。再加上无意中碰倒什么东西，被什么垃圾绊倒，或是叽叽嘎嘎地踏过碎玻璃的机会，你有幸得到了一段势必嘈杂之极的路途。

同样，正如在这个章节一而再重申并着重提到的，与其他任何野外场所相比，在城市里陷入陷阱，被逼进角落，或落进任何其他包围情况的几率都要更大。先暂时忘掉活死人可能造成的麻烦。再考虑一下同伴火力吧，其他躲藏在建筑里的一群人，或武装猎人把你错认为丧尸又怎样呢？还有不管是意外造成抑或人们故意使然的火灾呢？还有有毒化学物泄漏，有毒烟雾，或是其他城市作战会导致的危险又怎么办？你又打算怎么处置可能的疾病呢？记住人类或被消灭的丧尸的尸骸都可能被弃置数周之久。自其中在空气里传播开的致死微生物的危险毫不亚于城市街道里其他危险。除非你有合理的动机(得到救援的机会，或是其他通路都已阻绝，且无法足够的机会绕行)，否则不惜代价与城市保持距离！

装备

保持轻装对你的路途十分必要。再把任何东西打包之前，问你自己，“我真的需要这东西吗？”在你准备你的装备时，写下一张清单然后再问自己一次。一旦完成，再重复一遍。当然，轻装并不意味着你只需要拿上一把 0.45 手枪，抓上一把牛肉干和一水壶水，立刻就上路。你选择的装备应当生死攸关，比任何你设想可能选择躲藏之处监狱，学校，自家之类补给充裕的场所能补充的东西都更重要。你所带上的装备很可能就是你所有的全部装备，你需要背上你的医院，储藏室以及军械库。以下有一张成功生还所需的基本装备的清单。而诸如高山用雪橇，防晒霜，蚊帐之类专用装备

则视你所处环境而定。

- ❖ 背包
- ❖ 可靠的徒步旅行用靴(已经磨合完毕)
- ❖ 两双袜子
- ❖ 1 升容积的广口水壶净水药片*
- ❖ 防风防水火柴
- ❖ 大手帕
- ❖ 地图**
- ❖ 指南针**
- ❖ 带有遮光镜片的小型手电筒(AAA 电池)
- ❖ 雨披
- ❖ 小型信号镜
- ❖ 室内或室外用睡袋(全带上会过于笨重)
- ❖ 太阳镜(偏光镜片)
- ❖ 掌上式急救包*
- ❖ 瑞士军刀或多用工具组
- ❖ 配耳塞的手持式收音机**
- ❖ 小刀
- ❖ 双筒式望远镜**
- ❖ 主要火器(建议 1 把半自动卡宾枪)
- ❖ 50 发弹药(如果是团队，1 发 30 发)
- ❖ 枪械维护工具**
- ❖ 次要火器(建议 1 把 0.22 边缘发火弹手枪)*
- ❖ 25 发弹药*
- ❖ 肉搏战武器(建议 1 把砍刀)
- ❖ 信号火箭**

*团队中时不必要

**团队中时应有一人负责携带

- ❖ 此外，所有团队都应携带：
- ❖ 消声弹道武器(建议 1 把消声火器或弩弓)
- ❖ 15 发弹药(如果弹药与基本武器不同)
- ❖ 望远瞄准具
- ❖ 中型急救包
- ❖ 双向戴耳塞的无线电
- ❖ 撬棍(替代肉搏战武器)
- ❖ 水净化泵

一旦你选好了你的装备，确定它们全都能工作。一次又一次的全面测试。背上你的背包一整天。如果其重量在你的要塞里时都显得过度，想象一下在经过一天的步行后会怎样。这类问题中的一部分可以通过选择一件多用的工具来解决(有些手提式收音机配有手电筒，有些生存刀附有指南针，诸如此类。)。

在选择武器时应遵循同样的空间节省观点。为已有的武器配上合用的消声器要比准备新的武器如弩弓和相应的弩箭更节省空间。背上你的背包一整天同时还能告诉你摩擦点的位置，背带腰带需要怎么调节，以及怎样能最好地保护其中的装备。

车辆

能乘坐的时候干嘛走路？美国人总是被使用省力器械的想法迷住。各行各业都挣扎在一场无止尽的，发明与完善令日常杂事处理更快，更易，更有效的机器的赛跑里。而美国风格的技术造物里有什么"神迹"能比得上汽车？不管我

们的年龄，性别，种族，经济状况或是地理位置如何，我们都被教授这一机器无所不能。并认为它各项令人惊奇的特性，正是对我们祈祷的回应。在一场丧尸爆发中这难道不成立吗？轻轻松松地驾驶穿越敌方领地难道没有意义吗？旅途的耗时将从累日缩短到数小时。装备的存放将不再成其为问题。在你可以简单地从它们身上碾过去时，丧尸又能造成什么麻烦？这些固然是巨大的优点，但公平的是，它也会带来许多严重的问题。

考虑一下燃料消耗。加油站可能稀少且相距甚远。找到它们的时候你可能已经耗尽燃油很久了。你或许打算精确计算你的载具的行程，并据此带上额外的燃料。但即使最确切的路线也只能走那么远。

你怎么知道哪条路线通往安全？状况预计的研究表明，特别是在美国北部，尤其容易发生道路迅速被被抛弃的车辆阻塞的状况。其他的障碍包括毁坏的桥梁，堆积的建筑残骸，以及被无路可退的防御者遗弃的路障。在非道路地形上行驶所带来的挑战若不相当只会更多。(参阅“地形类型”)开车穿越乡村，搜寻通畅的通往自由的道路，是耗尽汽油的最佳选择。已有不只一辆油箱空空，车厢空空，涂满干燥血迹的车辆在空旷无人的郊外被发现。

再考虑一下故障。绝大部分把自己爱车带到第三世界国家的西方人，都会带上一大包替换用零件。隐藏在这背后的原因很简单：汽车是世界上最为复杂的机械之一。在恶劣路况时，没有便利的自动修车厂，这台机器很快就会成为一大堆无用的垃圾。

接下来再考虑一下噪音。在情况好转之时，轰隆隆地驶过蔓延地区似乎很吸引人。但是任何发动的引擎，不管消声

器效果多好，发出的声响都远大于最重的脚步。如果你发现自己所在的车辆不论因为什么原因不能再前行一步，立马抓起你的装备逃跑！在此之前，你早已经向整个地区里的每个食尸鬼宣布了你的到来。现在，既然你的机械化机动性没有了，但愿你够运气能避开它们。

除了这些警告，机械化运输的诱惑依旧无法抗拒。以下的内容列出了典型的车辆，以及它们各自的优点与不足。

1.轿车

最为人们所知的典型的所谓“汽车”，有着数千种的变形。这使得归纳其优缺点变得困难。在选择的时候，把重点放在油耗行程比，装备存放空间，以及耐久度上。如果说轿车有一个最大的缺点，那就是它缺乏全地形通过能力。正如之前所提到的，绝大部分道路会堵塞，拥挤甚至被摧毁。如果你拥有一辆轿车，先想象一下它如何通过一片平原。现在加上雪，泥土，石块，树桩，壕沟，河床，以及一大堆锈迹斑斑的弃置垃圾。你的轿车有机会通过的路程不会太远。很多情况下，一处蔓延地区周围的陆地上都会到处散落着故障和/或被地形困住的轿车。

2.SUV

由于急速发展的经济和廉价的汽油，上世纪 90 年代这类车辆的市场得到了爆炸性的发展一如上世纪 50 年代越大越好的汽车黄金时代。乍看之下，它们似乎是理想的逃生工具。兼具军用车辆的非道路地形通过能力和轿车的舒适与可靠，还有什么比它更适合用来逃离丧尸？回答是：很多。忽略它们的外观吧，不是所有的 SUV 都能应付全地形行驶。它们中有不少是卖给那些从不会把他们的 SUV 开出自己邻

居家以外地方的人的。那么安全性呢？难道这些线条硬朗的庞然大物提供不了更多保护？回答还是，不。消费者回信显示一些 SUV 提供的安全保障还不及一些中型轿车。也就是说，这种载具中的一部分正和它们看上去给人的感觉一样：能够制造不可原谅状况的粗壮，可靠的重负荷机器。仔细研究你能找到的资料，以便把这类真正的型号跟那些非常耗油的，只注重美学工程的，不可靠的市场份额占领工具区分开来。

3.卡车

这一类别包括所有中型载货汽车，从有蓬货车，自卸卡车乃至娱乐用型号。它们都有着差劲的油耗行程比，有限的非道路地形通过性(由具体类型决定)，巨大，笨拙的个子，这类车辆可视作运输工具利最糟糕的一类选项。在多起事件中，不论城市还是野外，卡车都把它的乘客变成了罐头食物。

4.巴士

和前一类型一样，这些大个的公路怪物为他们的驾驶者带来的危险，跟它们给活死人带去的一样多。忘掉速度，忘掉机动性，忘掉油耗行程比，非道路地形通过性，隐蔽性，以及其他任何逃离蔓延区域所需的特性。一辆巴士没有以上任何一项。讽刺的是，如果说一辆巴士有什么"优点"，就在于它不适于逃离而适于防御。多次的，猎杀队伍驾驶警用客车进入蔓延地区，将他们的车辆当作机动要塞来使用。除非你打算把一辆巴士照此办理，还是避开它们为好。

5.装甲车辆

这类民用坦克十分少见，退一步说。除非你为私人防务

公司工作或有巨额的财产，你未必有权使用一辆。尽管它们行程有限，全地形通过能力也不足，装甲车辆仍然能为旅途中的人提供一些帮助。它们结实的装甲提供了事实上的刀枪不入。即使故障不能前行，其中的人也能坚持到给养耗尽。不论再怎么规模庞大的丧尸群也奈何不了强化钢材料的车体。

6.摩托车

逃离感染区域毋庸置疑的最佳选择。摩托车特殊类型的机动自行车能够抵达四轮车辆难以企及的地点。其速度和机动性使它们能够径直穿过大群的丧尸。它们较轻的重量使其可以推行数英里。当然，它们也有缺点，摩托车的油箱较小，而且无法提供丝毫的保护。然而统计数据则表明，这些缺点不足为虑。和其他那些试图逃离丧尸爆发的汽车乘客相比，机动自行车拥有 23 比 1 的生还比。不幸的是，31%的摩托车灾难都源自日常事故。不计后果和/或傲慢自大的骑手会发现，他们要想被撞车干掉就和送上门去被丧尸咬死一样简单。

7.额外的摩托车用装备

- 补胎装备
- 打气泵
- 额外的燃料(尽可能多带，存放在发动机舱外)
- 备用零件(适宜的型号和大小)
- C.B.无线电
- 使用说明书
- 维修用具(跨接电缆(一段临时用来接通一段电路或越过电路的断开处的电缆，千斤顶，等等。)

其他备选交通工具

A. 马匹

每人能反驳在马背上逃离的显著优点。在加油站加油变得毫无意义。所需的额外给养只有喂食，盖毯，及一些额外的医药用品。由于四只蹄子不需要道路，地形的选择可能增加了。在奢侈的汽车以前，人们便已在凭着这些迅速，强健的动物输送物资了。

然而在装上马鞍出发前，紧记这些简单的警告。就算是那些小时候就骑过小型马的人，骑马依然需要很多技巧。忘了它看上去有多容易。在西部。驾驭与照料马匹的技能很难精通。除非你早已知道怎么做，不要以为你可以在即将动身时学会。另一项由丧尸所导致的缺点，在于马匹以极度惧怕不死者而著称。即便只是风从数英里外带来的丧尸的气味，也足以让大多数马儿进入歇斯底里状态。对于那些对于控制自己的坐骑驾轻就熟，极有经验的骑手而言，这可以作为一项早期预警的优点。而对大多数人，结果只可能是被颠飞到地上受伤不轻。而此时马会做的可不只是离开它那倒霉又束手无策的骑士而已，它疯狂的嘶鸣还会警告附近所有的丧尸。

B. 自行车

独一无二，这种车辆在任何地区都能运转得同样好。常见的自行车是快速，安静，且易于维护的人力交通工具。除此之外的额外优点在于，自行车是唯一你可以在路况变得太离谱之时，下车搬运它通过的载具。几乎所有使用自行车逃离危机地区的人的遭遇都比步行者要好。为了保证最佳性

能，使用一辆山地自行车，而非竞赛用或娱乐用型号。然而绝对不要让你的速度和机动性冲昏自己的头脑。穿戴基本的安全装备，并且选择足够你对突发情况作出反应的速度。你最不希望碰到的结局就是行程在一道壕沟处结束，腿被摔断，自行车报废，而丧尸那拖曳步伐的脚步声一步一步地变响。

地形类型

我们种族大部分的挣扎都是为了主宰我们的环境。而有些人认为我们已经走得太远了。这或许是真的，或许不是。但不容争辩的是，特别是在工业化的第一世界国家，要断言已经完全控制了自然的力量并非不可。在你舒适的家里，在这被你称为家的人造"泡泡"里，你得以决定自然的要素。由你决定它应该冷还是热，湿还是干。你通过拉上窗帘来赶走白昼，或是简单的点亮灯光来驱走黑夜。即使是嗅觉，在一些情况下，甚至还有外界的声音，也可以通过墙壁和关闭的窗户被阻绝。在那“泡泡”里，环境由你决定；

而在之外的世界里，在试图逃离成群的凶残丧尸之时，情况变得截然相反。你将祈求自然的怜悯，你将无法和以前那样习以为常地改变一丁点最微小的环境状况。在这儿，

适应自然是生存的关键，而做到它的第一步就是了解你所处的地形。每个你面对的环境都有它自己的规则。这些规则必须被随时随地地加以学习和遵守。这份遵循将决定这片大地是会成为你的盟友，还是敌人。

1.森林(温带/热带)

大量高大树木的密度增加了隐蔽性。动物们的噪音，或

是相反的寂静，能提供接近的危险的警报。柔软的土地能见减轻你的脚步声。自然食物的偶然来源(坚果，浆果，鱼，野味，等等之类。)能够补充并扩充你携带的给养。在大型乔木的枝杈上睡眠可以为你提供一夜的安寝。一个恼人的缺点来自你头上的天空。如果你听见一架直升飞机通过山空，你将无法及时发出信号。即使其成员发现了你，他们也需要清理出一大片空地以降落。听见却看不见可能的救援飞过你头顶是一件令人挫败的事。

2.草原

宽阔的空地使丧尸能在很远之外察觉你的行踪。如果可能的话避开它们。否则，保持对不死者的严密监视。确保你在它们看到你之前先看到他们。立即伏低在地上。等待它们通过。如果可以运动，匍匐前进。保持蹲伏直到脱离危险区域。

3.田地

对于隐蔽，没什么比高高的农作物效果更好。问题在于：这究竟是你的优势，还是一个潜伏的食尸鬼的？噪音将是一项致命的因素。穿过干燥的农作物的举动，足以制造出能够吸引宽广地域内丧尸前来的喧嚣。即便它们是潮湿的，穿越田野时也要慢慢前进，小心倾听，并随时准备好近身战斗。

4.丘陵

在高低起伏的地区行进将会限制你的视野。可能的话，避开高地。呆在谷地。密切注视周围的山顶以便应对意外发现你的丧尸。高地在定位方向时十分有用，确认你的路线，并确认地区内丧尸的位置。在接近高地时保持极端的警

惕。行进时弯低身子，保持眼睛关注没精打采的身形，耳朵辨别独特的哀嚎。

5.沼泽

可以的话，完全避开沼泽地。淌水通过的声音足以抵消掉任何试图保持隐蔽的努力。有毒和肉食性的野生动植物能带来跟不死者一样严重的麻烦。软泥会阻碍你的前进，尤其在身负重物时。应总是往坚硬，干燥的地面上迈步。如果可以的话，只徒步涉过潜水。注意波纹以及任何水面下的运动。一个丧尸可能就陷在水底的淤泥里而被困在刚刚低于水面的位置。注意拖行的轨迹或被猎食后的动物躯体。和森林里一样，仔细聆听野生动植物的响动。这可以当作一种早期预警机制。在这种生态系统中生活着着上百种不同的动物和鸟类。只有大型肉食动物的出现能使它们陷入沉寂。当你身处沼泽之中时，如果忽然发现周围万籁俱寂，你就应该意识到不死者正在接近。

6.苔原冻土地带

这类亚极地环境是地球上最对人类有利的地区。长长的冬夜保证旅途的安全，极端的低温把丧尸冻结在它们的足迹上。而夏季漫长的白昼则，让依赖视力的人类，跟他们的不死者追随者处于相当的地位上。这使得你能花费更多时间在持续行进上。但讽刺的是，这种亚极地地区的微弱阳光同时会促进更深沉，更放松的睡眠。那些在“晚上”铺床安眠的逃亡者们，总是被由于无危机感的彻底休息，而被从黑暗中扑出来的可憎行尸吞噬殆尽。

7.荒漠

除城市地区之外，炎热，干旱的地区可以是地球上最危

险的环境。即使没有丧尸的威胁，脱水和/或中暑足以在几小时里杀死一名健康的人类。避免这种致死境况的最佳途径，显然，就是在夜间行进。不幸的是，考虑到在一场爆发期间夜间活动极度危险，这样做并不可取。应在黎明后的3小时内和日落前的3小时里行进。一天最明亮，最炎热的时段应在固定的阴凉处歇息着度过。利用最黑暗的几个小时来休息。这会减慢你的路途，却也能极大地降低遇袭的风险。比起其他地形，你在这里更应重视水的补给，确保你有充足的水供路途所需，并清楚知道何处能得到补充。可能的话，彻底避开荒漠。永远不要忘记，这种环境杀死你跟活死人杀死你一样简单。

8.城市

正如前述，人们在逃离的过程中应全力避开高人口密度的地区。在其边界之内，是一处混乱得无法用语言加以形容的可怕漩涡。想象一下大数字的人们几十上百万人，困在城市里各自的居所，没有供水，供电，通信设施，食物供应，医疗服务，垃圾处理，消防援助以及法律维持，会是个什么样子？现在再加上数以千计的，徘徊在遍地凶杀的街道上的人形食肉生物。想象一下这么多人惊恐，狂乱，绝望地为各自的生存而战。不依常理的战场，没有先例的骚乱，社会秩序“非同凡响”的崩溃。没有什么外力能帮助你应对进入这座为活死人包围的城市所将面临的梦魇。如果你执意要忽视所有常识并穿越一处城市地区，以下的几条守则能够增加(尽管永远无法保证)你生还的机会：

A、认识这片区域！

这条法需要被一再的重复，因为城市区域要比其他任何地性更为生死攸关。你进入的这座城市有多大？其道路有多

宽？哪些地方是瓶颈，例如桥梁或隧道？有哪几处是死胡同和无头路？那里是否有工厂，化工厂，或其他储藏有危险品的设施？哪些地方是可能制造障碍的建筑工地？是否有操场或公园这类平整空旷，会削减你的旅途时间的地带？医院，警察局，教堂之类可能把丧尸吸引向躲藏人群的建筑位于哪里？一张城市地图是回答这些问题最基本的需要，额外的导游指南会更加有用，但还要数第一手资料最为重要。

B、决不要使用四轮车辆

找到一条能够从头至尾顺畅通行穿越城市的道路，这种机会基本为零。除非你有本事得到持续不断的，精确到秒的路况信息来源，否则就完全不要尝试给你的轿车，卡车或是SUV 找到这么一条路。一辆摩托车可以帮助你绕过阻塞的道路。但它的噪音抵消了它的这项优点。只有徒步或骑自行车上路，你才能在这座事实上的迷宫里兼有速度，隐蔽性，和多功能性。

C、使用高速公路

如果爆发已经从主动作战发展到完全的压制性蔓延，最安全的路线将是高速公路。自上世纪 50 年代以来，高速公路系统便已穿越了全美每一处大中型城市。它们在规划上都尽可能的直线，以减少旅程的时间。每处长的路段都用栅栏围住，或位于高出周围地面的台地上，这些都让食尸鬼基本没有赶上你的机会。如果它们摸上了变道斜交口，获者突破了某处封锁，你依然会有足够甩开它们的速度(骑自行车或摩托车时)或也可以直接撞过去。至于四轮车辆，由于每条高速公路都会毋庸置疑地被停滞的车辆塞死，依然没有选择的余地可言。由于有些人忍住他们被丧尸咬处的伤口的人也试图逃离城市，最终被这伤口征服，并在安全带绑住的椅子

上丧尸化。在接近任何车辆前应先加以检查，并特别注意哪些打开或损坏掉的车窗。让你的砍刀处在可以随时砍断突然抓来的手的状态。除非已经消音处理，否则在使用火器时应保持最高度的警惕。记住你正在穿越一处全部或部分装满燃油的雷区。一发流弹或一星火花，到时活死人便会成为你最不需要担心的麻烦。

D、待在地表

暴雨水道，地铁道，下水道，以及其他地下建筑能帮助你避开地面上的活死人。然而，和高速公路上的状况类似，你这是在冒着被隐蔽在其中的丧尸逼进死路的风险。这里还不像高速公路，你连玩命翻过墙壁或跳下天桥的运气都不会有。一旦发生遭遇，那里可能会没有逃跑的空间。在地下行进同时还意味着彻底的黑暗，而且好像嫌这还不够，大部分隧道结构的声学特性决定了，它们能把声音传到比开阔地上更远的地方。即便不能让丧尸确认你的确切位置，这依旧会在整个你所在的地下结构里引起一场连锁反应。除非你对整个系统有着专家级的了解除非你参与了它的设计或修筑，你最好连接近它们的行为都不要去做。

E、注意“同伴”火力

即便整座城市或某处城区已经被确信“沦陷”(彻底被丧尸所占据)，那里仍可能有隐藏在“口袋”里的人类。这些生还者毫无疑问会遵循"先开枪再查验"的守则。为了避开友军火力，你应注意观察那些聚集着的丧尸。这可能会标示出依然还持续着的战斗。同时，注意那些成堆的尸体。它们可能会指示出，一名身处附近某固定火力点的狙击手的杀伤区域。仔细听枪声，试着确认其位置，并且与之保持安全距离。将注意力同时放在其他迹象上，例如烟火，窗户里的光亮，

人类的话语声或机械的运转声响。再说一次，小心尸体。堆成一堆的尸体，特别是那些面向同一方向的，这表示这是一群向着同一目标行进的不死者。它们全部倒在同一处地点，很可能意味着一名训练有素的狙击手的远距离射杀。如果你觉得自己正在接近其它人类，不要视图和他们接触。在道路中间制造可供辨认的噪音或大叫，“不要开火！”只会引来不死者。

F、黎明进入，黄昏离开

除非要穿越城市无法在一个白天里完成，绝对不要在它的界限内停下休息。就像之前所说的那样，在乡村的夜晚行进的风险，在城市里则要更高上百倍。如果你发现自己在进入城市的时候，离天黑只剩几个小时，务必在入夜时撤回到郊外。如果你发现自己在只几分钟就要黄昏的时候抵达了城市的边缘，继续前进直到确认自己完全脱离城区再扎营，这是唯一允许夜间行进的情况。黑暗中的郊外永远比大白天的城市更安全(相对而言)。

G、在有逃生计划时才睡觉

有些城市可能完全不具备在一天时间里穿越的条件。特别是如今，这个城市不断扩展“填实”(两座城市间隔地域的发展)的时代，要定义一座城市的边界越发的困难了。在这些情况下，就有必要找寻一处临时地点以供睡眠，或至少，为今后的一天稍事休息。寻找那些不超过四层的，相互接近(不是接触)的房屋。那些有着屋顶花园且只有一处入口的建筑，是你最理想的临时庇护所。首先，确认你可以安全地从一座的房顶跳到另一座的。接下来，封闭通往你所在楼房的房顶的门。如果无法实现，用那些在被破坏时最可能制造出足够噪音的道具设置路障。然后，永远保证在作好短距离逃生方

案的同时，另设计一个长距离的逃生方案。如果丧尸成功攀上了屋顶，让你自己及时醒来跳上旁边房屋的屋顶，可能的话再下一栋，直到最后成功抵达空旷的街道接下来呢？没有一个长距离的逃生方案，你还能做的就只有象谚语里那样让自己跳进火坑罢了。

其他运输手段

1.空中

统计数据表明飞行是最安全的旅途方式。而在逃离一处蔓延地区时，这更是再正确不过。旅程的时间缩短到以分钟计。地形和其他的物理阻隔变得可以忽略。诸如食物和补给的需要，甚至这一章节中的几乎全部课程，都在你高高飞跃那些成群的食尸鬼时变得不需在意。然而，空中旅程也有它独有的缺点。具体情况因选择的飞行器和实际情况的不同而有差异，这些缺点能够抹消任何从天上行进的优势。

A、固定翼航空器

在速度和可靠性上，没什么能击败最典型意义上的的“飞机”，前提是你的团队里至少有一个人知道怎么驾驶。燃料的状况将足以决定生死。如果你的行程需要降落补给以燃料，确定你知道切实可行的位置并且确保可以安全抵达。在爆发的第一个阶段，相当一部分私人飞机所有者在没有计划目的地的时候就匆忙起飞了。他们中有些坠毁了，而其他的则尝试在蔓延区域加油。在一起事件中，一名前特技飞行员驾机飞出了危险地区，耗尽了燃料，于是他试图安全降落。在他着陆的时候，所有在半径 10 英里范围内看到他飞机坠落的丧尸，全都向他所处的位置慢慢地移了过去。(最后的结

果为另一名飞行员回报。)

水上飞机解决了降落潜在的危险(使你可以停留在水面上)。然而，在大海或湖泊的中央水上迫降在让你避开丧尸的威胁之时，并不能有助于你躲开自然的威胁。读一读那些在第二次世界大战中被击落的飞行员漂浮数星期的生活记录，你或许会在登上你的两栖铁鸟之前三思。

B、直升机

任何时间，在任何建筑上着陆的能力，相对于固定翼飞机的飞行是一项巨大的进步。燃料耗尽不再是立即执行的死刑，且你不再必需飞机跑道以供降落。但如果你着陆在一处敌对环境呢？飞机发出的噪音会宣告你的到来。这一补给燃料时的缺陷和固定翼飞机一样。

C、气球

这最原始的飞行机器之一事实上是最有效的一种。气球，不论热气还是氦气，都能持续浮空数星期。而其缺点在于缺乏推进力。气球的飞行很大程度上由风和上升气流所决定。除非你有足够丰富的经验，登上一只气球可能并不比把你无望地绑在蔓延区域上空几个星期好上多少。

D、飞艇

这看上去可能显得可笑，它们也往往不可能找得到，但如果你在寻找空中行进的手段，没什么比一艘氦气飞艇更理想的了。这种软式飞艇，在第一次世界大战期间完美地运行着，并俨然有取代飞机的势头，最后却因为 1937 年的兴登堡号灾难而被近乎彻底的抛弃。今时今日，它们也往往只被作为漂浮在空中的广告牌，或者运动比赛的空基拍摄平台使用。但在一场危机中，它们则兼有了气球的长滞空时间，以及直升机的机动性同全地形着陆能力。飞艇已在丧尸危机中

被使用了四次一次用于逃生，一次用于研究，还有两次则是执行搜索-歼灭任务。每次都是圆满成功。

2.水路

船只，几乎每种种类，都被视为一场袭击中最安全的运输手段。基于之前的内容，尽管丧尸不必使用它们的肺且能在水下行进，它们却缺乏游泳所需的协调性。由于这个原因，通过水路行进有很多和空中相同的优点。很多时候，人们得以顺着各种水体逃离，并放松地漠视着那些在岸上望着他们的食尸鬼。即使他们船的龙骨距离被丧尸碰到还不到一英寸远，船里的人也没什么需要担心的。研究显示，通过水上通道逃生的生还概率是陆地上的 5 倍。由于全美绝大部分地区都为河流和运河所穿过，理论上你可以借此通过数百英里远的路程。某些情况下，在岸边围满活死人时，人们把船只当作人工岛屿，在湖泊和池塘上得以安全度过几个星期。

A、动力类型

1.发动机：化石燃料带来的不仅仅是更高的速度，还有在任何水体上不可比拟的操纵性。但它最明显的缺点，在于其有限的燃料储备。再提一次，务必要确保你有带上足够跑完全程的燃料，不然就要确切掌握安全充裕的补给地点。另一个问题则是，和你预计的一样，噪音。以低速航行能节省燃料，但那足以给两岸所有听力所及的丧尸以足够的警告的噪音并不会有所改善(低速发动机的噪音跟高速的一样大)。但这并不能妨碍化石燃料引擎占有它独有的位置。在危急关头，它能供给额外的爆发推进力。应只在必要时使用，且总是保持谨慎。

2.风帆：风湿可靠的能源来源。驾驭它将令你四处航行而再不必为燃料配给所操心。它比起完全随水漂流还有一个

好处，就在于风力航行和漂流一样不会制造可分辨的噪音。不幸的是，风是高度不可预知的事物。整整一天的停滞空气会让你束手无策；而一阵突发的大风则可能导致倾覆。十有九次，风都不会在正好需要的时候到访。正因为如此，帆船的减速或停船都不会有关闭发动机那么简单。一名初学者就能把一艘摩托艇操纵得有如波士顿捕鲸船水手，而乘风航行则必须专门的技术，充分的耐性，足够的智慧，以及经年的实践练习。记住这些，在你奔向最近的一艘帆船，升起三角帆，然后找到把你直直引向活死人的风之前。

3.人力：还有什么能比划船更简单？只要稍加练习，任何人都能凭借他自己的技艺令船推进和机动。而这一方法最严重的缺点则在人身上：我们会累。这一点在你开始你的水上旅程之前必须加以考量。你要走多远的距离？多少人会和你同行？即使能够轮换划船，你们是否能在所有人都精疲力尽前抵达目的地？除非你有备用的发动机或风帆，在打算完全以人力推进时务必周详计划。记住，人类需要休息；丧尸则不需要。何必把自己放在用自身最大的弱点对抗敌人最强的优势的处境中？

基本守则：

你在踏入船只之时所能做的最糟的事，就是以为危险已经结束。这种虚假的安全感已经害死了数百人，这些牺牲者搬来只要能保持他们的警戒跟思考就能轻松生还。由水路逃生跟空中和陆路并无本质区别。要达成一次成功而安全的航行，警戒必不可少，守则必须被遵守，其中相应的知识也必须充分学习。

1.了解你的水路：其间有哪里被堵住了吗？路上是否会有堤坝，桥梁，湍流，或瀑布？和在陆地上一样，在你启程

以前，详细收集你即将通过的水道的信息是必须的。

2.保持处在深水区：建议至少 12 英尺深的水位。任何水浅到足够让丧尸够到你的船的位置都应该避开，特别是看上去为黑色的水域。不少逃生者都因为水下的丧尸成功登船而丧生，别的则由于水下丧尸的攻击失去了他们推进或舵器的一部分。

3.不要忽视给养：很多人认为途径河流或运河免去了携带干粮和饮水的需要。毕竟，干吗不钓鱼和饮用身边的水呢？可悲的是，荷兰人刚刚来到北美大陆，那河流还清洁宽广的时代已经过去很久很久了。在数十年的工业排污之后，大部分河流已经完全不能维持生命了。而即使没有人为的污染，很多河流和湖泊的水里也含有数量足以导致致命病痛的，来自人或动物排泄物的细菌。结论：总是携带上足够旅途期间所用的食物和饮用水。对于烹调和清洁用水则应使用 3 级过滤泵进行处理获得。

4.注意你的锚索!：一次又一次，人们在晚上觉得他们在船上很安全，于是放下锚，开始打盹。这样做的人里有些再也没有醒来。在水底行走的丧尸能根据声音得知船只的接近，它们同样也能根据锚撞击泥土的声音判断它的位置。于是它们便找到了锚索，然后用它在水的浮力帮助下爬上了你的船。总是至少留一个人看守锚索，且做好在发现任何麻烦来临的迹象时砍断锁链的准备。

第八章 攻击时刻

1887 年 7 月，新西兰南岛靠近 Omarama 的地方发生了一次小规模的爆发事件。尽管整起爆发的最初情况不得而知，后来的报告显示，在黄昏的时候，一支 14 名武装的男人组成的队伍干掉了 3 个村庄外围的丧尸，然后在需要扫尾的屋子前集合，看起来整个扫尾工作应该很简单。一人被派遣去勘察屋子。他进去了；外面的人听见尖叫声，哀嚎声和枪声；然后一片寂静。另一人被派了进去。一开始非常安静。然后他从二楼的一个窗户探身出来，叫着说他除了发现一具被吃到半截的尸体外什么也没发现。突然一根腐烂的手臂出现在他身后，抓住他的头发把他拖了进去。其他人见状跑进去帮助他。而正当他们进入屋子时，5 个丧尸便从各个方向同时展开攻击。在狭窄的空间里，像长柄斧和镰刀之类的长柄武器都难以运用。长枪管步枪也是一样。疯狂的手枪射击当场击毙 3 人，还击伤了其余两人。在肉搏战最激烈之时，生还者之一惊恐地冲出了屋子，抓起一盏提灯，然后把它丢进了窗户。后续的搜索，发现的只有烧焦的骨骸。

这一章节的用意在于计划一次平民的“搜索-歼灭”任务。正如之前所说的，各个政府机构都有他们自己的，用于应对这种非常规作战的装备和教条(但愿如此)。如果他们出面了，很好。坐在后面，放松，然后静观你的税金发挥其效用就好。但同样前面也有提到，如果那些我们付钱并且期待着的，负责保护我们的力量不知所踪了，又该怎么办？在这种情况下，根除不死者威胁的重任就只能落在你，以及那些你

能说服的人肩上了。为了应对任何可能的突发情况，这一部分小心规制出的每条守则，每个战术，每件工具和武器的选择，全都源自真实的战斗。待到撤退已然结束，是时候转而猎杀猎食者之时，这些经过测试的实战等级准备便能派上用场。

基本守则：

1.集体行动：和任何其他类型的战斗一样，不死者歼灭战绝对不应该单独行动。正如之前有提过的，美国文化尤其是西部地区特别推崇个人超力量的虚构故事：一个男人或女人，装备齐全训练有素，再加上钢铁般的胆量，便能够征服世界。但事实上，任何相信此等谬论的家伙还不如把自己脱光了以后向丧尸叫喊一番，再躺在宽大的银盘上。孤身一人不仅会害死你自己，还可能创造出另一个丧尸。团队合作，保持合作，已被证明是唯一能成功消灭不死者军团的战略。

2.严守纪律：如果你从这一节什么都没学到，那么即便有了充沛的武器，装备，通讯和战术，也不过是在浪费时间，如果你在投入对抗活死人的战斗中时只能带上一件武器，那就选严格，坚定，不容置疑的纪律吧。一支克己自制的队伍，不论人数多少，其能对不死者部队造成的杀伤，要比任何装备齐全的乌合之众多出无限倍。由于此书是为平民而非军事人员撰写，彻底达成纪律的贯彻显然不是一件容易的事。

在选择你的团队时，确保所有你指挥下的男人女人都能明白你的指示。使用清晰，简练的语言。除非你的队员全都明白其含义，否则不要用军事用语或别的什么编码的行话。确认只存在一名为整个队伍所公认和尊敬的领袖。确保不会出现个人异议，或是任何一丁点的两面左派。如果要达到这

一目的会降低你的地位，做就是了。你的队伍应该且必须行动如一。否则的话，你们的麻烦恐怕会多不胜数。在其成员惊慌失措，分崩离析，或彼此争端之时，再怎么规模庞大装备优良的团队也会彻底被消灭。忘了你在电影里看到的那些个各行其是自由散漫，啤酒和霰弹枪在手，替人们抵御丧尸威胁的家伙。现实生活里，那样的乌合之众不会比一群拿着枪的自助餐好上多少。

3.保持警惕：也许你正为一次成功的战斗得意洋洋；也许你正因数日未眠疲惫不堪；也许一连几小时的无果搜索已让无聊透顶的你感知麻木。不管出于什么原因，永远不要让自己放松警惕。声息全无，迹象无踪的不死者可能在任何地方。不管这地方看上去有多么安全，保持警惕，保持警惕，保持警惕！

4.利用向导：不是每场战斗都会发生在你自家的院落里。在进入某处你或你的队伍不甚熟悉之处时，设法征募一些拥有当地知识的新人。他或她可以标示出所有的藏匿

地点，所有的障碍物，所有的逃生通道，等等这些。据记载，那些没有向导的队伍已触发过多起意外而产生的灾祸，比方说，他们的火力弹道上恰好有跟天然气总管，或是他们点燃了储藏有毒化学品的建筑。历史上所有成功的军队都会在进入他们意欲占领的土地之前，雇用当地人作为向导。而那些蒙着眼睛进入的部队则往往只能面对失败。

5.有一处基地，获得补给：在已经建立一座安全的基地之前，一支队伍永远不能展开战斗。这处区域必须很好的与目标地区隔绝。那里应该有一支支援团队，以负责运转所有作战队伍取胜所必需的设施。它应该易于防御，且能提供所有战斗与非战斗时的需求。堡垒，医院，补给堆放处，作战

信息中心一旦你命令你的队伍"返回基地，"所有这些都应该立刻从脑子里弹出来

6.运用白昼：如无意外，所有恐怖电影都是夜晚的场景。黑暗总是能引起恐怖感的原因很简单：人类这一物种并非为夜行而诞生。我们夜间视力，听觉和嗅觉的低下让我们成为日行生物。尽管丧尸并不比我们更擅长夜间行动，但在黑暗中与其战斗，总是无法摆脱身安全感的显著下降。白昼所能提供的不仅是更优异的视觉，还有人们心理上的支撑。

7.计划好你的逃离：你要对付的丧尸有多少？除非你早就弄好了包含以下内容的行动计划，否则就总是保证你选好，侦查好，且派人守好了一条逃生路径。很多时候，那些过于自负的猎手们往往在进入滋生地区后，无路可逃地被超出预期数量的食尸鬼们淹没。确认你的逃生路径已肃清，距离够近，且而最重要的是，挡路的障碍物都清干净了。而在人数许可的时候，派队伍里的几人负责确保这条通道一直畅通。部分撤退的队伍有时会绝望地发现，他们的退路已经被一大群活死人堵住了。

8.让它们来找你：这一部分内容比其他所有的都更充分利用了丧尸的智力特征。一支了解攻势将至的人类部队，将会耐心而安全地等待着防御战的开始。这就是为什么在惯常的人类战事中，攻击一方都必须至少确保 3 对 1 的人数优势才能确保胜利。这一数目并不符合不死者。由于丧尸们只受本能驱使，它们会不顾情势地持续攻击。这就给了你能够等在蔓延地区以外静待攻击到来的优势。尽可能多地制造噪音，点燃篝火，需要时甚至可派一两个人去加以引诱。待亡者们到来，你便能处在“积极防御”的状况上。准备号在扫尾工作之前消灭尽可能多的活死人吧！由于这一战术已被证

明最为有效，之后章节里我们会探讨到执行这一战术的不同范例。

9.敲门！：在进入一处房间前，不管上锁与否，总是应先听听里面的动静。一个丧尸可能正呆在门的另一边"温驯"，安静，正准备在看到猎物第一眼后就开始行动。再看看以下这些可能性。也许被咬伤的人正好死在他们锁住的门后面。也许在门的另一边，对外面一无所知的人们相信他们会保护自己所爱的人，而已准备好攻击。不管由于什么原因，这些想定发生的概率至少有七分之一。如果你一开始听不见什么，那就制造点噪音。这可以让任何准备伏击的食尸鬼行动起来，要不然则证明房间是空的。不论究竟如何，你都应保持警惕。

10.清查彻底：在一次爆发的早期阶段，人们趋向于抓获而非杀死那些生前熟悉的丧尸。不管这些抓获者后来是逃走了还是被吃掉了，被拘束住的丧尸可能会在那里待上好几年，准备在解脱后继续它的猎杀。在一片区域的食尸鬼被肃清以后，再排查一边。然后又再排查一遍。丧尸可能待在任何地方下水道，阁楼，地下室，汽车，通风管道，管线封闭区(屋顶，地板下面供电线或水管等通过的槽隙)，甚至是墙壁或残骸堆里。对湿的尸体抱有特别的注意。据已有资料，那些从湖泊，河流甚至蓄水池的底部漫步而出的丧尸有可能会出现在已被确认安全的区域里。遵循之后章节里针对水上的搜索-歼灭任务的指南予以处置。

11.维持通信：维持与整个队伍里每名成员的通信，是一次成功任务最最不可或缺的要素。没有固定的信息交流，猎手们会分散开来，各自被压倒或被其他队友偶然击中(即便在常规作战中，这种事也比人们惯常所知的发生得更多)。

小型双向无线电即便是电子市场里最便宜的牌子也是相互之间保持联络的最佳手段。在卫星和信号中转站之类外界支持不复运转的情况下，步话机也要比手机更为可取。

12.消灭，然后静听：在一场遭遇战之后，保持应对下一群丧尸的机警。在最后一个食尸鬼倒下的时候，停止所有动作静听身边的世界。如果有任何丧尸处在足以听到你们战斗的范围内，此时它们很可能正向你们接近当中。

13.处理掉所有的尸体：一旦整片区域被彻底肃清，把所有不死者和你队伍里牺牲者的尸体全都烧毁。首先，这排除了那些感染者的尸体丧尸化的可能。其次，这能够预防任何由腐肉引起的健康问题。刚刚死去的人类的肉对于鸟类，腐生动物，以及，自然，其他丧尸有着极大的吸引力。

14.纵火管制：在使用明火的时候，确定你已经明确记住了更深一层的可能。你能够控制火势吗？如果不能，火焰便会危害到你的队伍。丧尸的威胁是否严重到有必要牺牲大量私有财产予以处置？回答或许显而易见，但干嘛要点火烧掉半座城镇，却只为干掉3个用步枪就能解决的丧尸？如前所述，火焰作为敌人和它作为盟友一样强大。应只在必要时使用它。确定你的队伍能够轻松脱离失控的火势。如果它们的存在可能构成危险，确信你知道所有爆炸物和危险化学物质的存放地。在进入战场之前，确保你有练习使用过你的点火工具(喷灯，莫洛托夫鸡尾酒，信号火箭等等。)并清楚明白它们能干些什么。小心诸如泄漏的煤气管道之类的易燃气体。即便不能点燃以作为武器使用，这些气体，溢出的化学品，漏油的燃料水槽和汽车，以及其他类似的高度危险品的威胁，足以让你考虑把禁烟作为队伍基本守则之一。

15.绝不能独自离队！：可能看上去让一整支队伍去做一

个人就能轻松完成的事十分多余。5 个人分散开控制一片地区，难道不比所有人都聚在一起更高效吗？在时效比上，这样没错。但考虑到安全，在所有丧尸都被清理掉前，必须强制所有人呆在一起。分散开的个人很容易被食尸鬼包围杀死。更糟的情况下，猎手们甚至会发现，他们将不得不对付几个小时前还是同队战友的丧尸！

武器和装备

武装并装备一名平民成为反丧尸队伍中的一员，这项工作有必要遵循军队的模式。每名成员除必须的主要装备外，应为全队的需要应携带一个基本“工具包”。

每名成员应携带：

- 首要火器(步枪或半自动卡宾枪)
- 50 发弹药
- 清洁工具包
- 次要武器(建议 1 把手枪)
- 25 发弹药
- 肉搏战武器(大小随意)
- 小刀
- 手电筒
- 2 根信号火箭
- 信号镜
- 双向无线电
- 两种点火手段(火柴，打火机，等等)
- 装满的 1 升军用水壶
- 每天的干粮

❖ 个人餐具
❖ 登山靴或战斗靴
❖ 两双袜子
❖ 睡袋或睡垫

每个团队(10 人或以下)应拥有：

❖ 2 件无声武器(可以作为次要武器携带)
❖ 3 件爆炸装置
❖ 2 只抓钩
❖ 500 英尺长的绳索(尼龙质地，716"直径，抗张强度 6，500 磅，承载能力 1，450 英尺/磅)
❖ 两对双筒望远镜(最小的 50 镜头/l0X 放大)
❖ 2 根撬棍(可作为肉搏战武器携带)
❖ 2 把断线钳
❖ 工具包(必须包括：4 盎司爪头锤和圆头锤，4"带弹簧的老虎钳，4-6"带切割刃的尖嘴钳，十字口螺丝起子[3"，4"，粗短型]，平口螺丝起子[4-5'7，宝石匠用螺丝起子]，12"x1/2"钢锯，3M 绝缘胶布，可调扳手，2-5 位组的手钻)
❖ 长柄斧或单手短柄斧(可作为肉搏战武器携带)
❖ 医疗工具包(必须包括：绷带，棉卷/棉球，2 条挂臂带，剪刀，医用胶带，局部抗菌剂，消毒棉签，已消毒的清洁毛巾，抗菌皂，已消毒的纱垫，凡士林，已消毒的手术刀)
❖ 3 加仑额外的饮用水
❖ 2 张地图(所在地/周边地区)

- 2 只指南针
- 所有电子装置的备用电池
- 10 根额外的信号火箭
- 4 件紧凑型工兵工具(可作为肉搏战武器携带)

运输工具

和“逃离之时”里的情况不同，这一节的目的并非是帮助你逃生，相反是冲入敌群清扫敌人。你需要的不是避开而是吸引不死者。同样，和上一章不同，你不会是孤身一人，而且一处支援基地使车辆的加油和维护都更容易许多。在清楚这些以后，不妨将发动机的噪音作为引诱手段。(参阅“策略”)在这种情况下，通过除掉自行车的外胎可以达到相同的效果。不要太过依赖你的车辆。除非情况许可施行某些特殊战略(见下文)，还是将其单纯作为进入和脱离战区的手段为好。一旦进入目标地区，则下车步行搜索。这可以提供更好的机动性，尤其是在城市地区。

地形类型

一开始，这一节似乎显得多余。然而，和“逃离之时”教导你如何利用地形脱身不同，这里将教导你如何利用地形猎杀。这次你不再仅仅是要尽可能迅速，安静，节省体力地通过某处环境。作为一名猎手，你来这里是为了收复失地占领它，肃清它，纯净它直到所有不死者的迹象无影无踪。这一节将只提供做到这些所需的信息。

1、森林

猎杀的时候，注意刚被杀死的动物尸体。试着辨认捕食者是肉食动物还是丧尸。同样，利用树木来扩大你的视野：它既可以当作瞭望哨也可以当作狙击平台。应仅在情况濒临完全失控时点火。

2、平原

辽阔，空旷的地域提供了极佳的视野，另远距离精确武器能够充分发挥。一支 5 人的装备高质量望远瞄准镜步枪和充裕弹药的队伍，只用一天的时间就能清空数平方英里的地区。当然，极佳的视野也让不死者能在你看得到她的同时就能看到你。在平原或草原上作战的猎手队伍，曾报告被食尸鬼发现并一直追踪到 10 英里之外。另一项虽几率不大但仍存在的危险则是零星的躺在高高的草丛里的丧尸。那些失去了自己的腿或脊椎断掉的不死者在被发现的时候往往已经太迟。如果你的队伍正在穿越高高的草丛，减慢速度，盯紧地面，并注意分辨任何的沙沙声或哀嚎声。

3、田野

那些不带心眼追逐丧尸穿过田野的猎手，无疑最后都会被隐藏在作物深处的另一只抓住！除非你受命去守卫农作物，或食物本身事关生死，这种时候点火应是最优先的手段。尽管这种难以控制的纵火并不为任何其他场合提倡，但常识告诉我们，没有什么人的生命是能用一两片田地的玉米换回来的。

4、苔原冻土地带

一个其他环境中不会遇到的潜的危险，便是隔代爆发。

由于寒冷天气的防腐作用。丧尸可能会保持冰冻达十年之久。一旦解冻，它们便会加入刚刚丧尸化的同类，有些时候，这种无应对的状况能再度令整片地区沦陷。冰冻的苔原，比起其他任何环境，都更加需要不知疲倦的搜索，以及来年春天解冻时的额外警戒。

5、丘陵

尽管在逃离时给我们带来风险，起伏不定的地形同样也会背叛，并给那些丧尸和其他任何人类的敌人以同样的威胁。可能的话，总是占领并保有高地。这可以为你提供更好的视野。虽然听起来有够疯狂，但请记住食尸鬼的敏捷多么有限。这一点在它们的攀登能力上同样得到体现，你要做的就是一个接一个地干掉，那些在你脚下围成一圈的一大群怎么挣扎都够不到你的丧尸。

6、沙漠

在荒漠里作战时，"逃离之时"里提到的麻烦将会翻倍。和逃生不同，你的猎手队伍将设法度过一天里日照最强，温度最高，最折磨人的时段。确保每名猎手队员都有充足的饮水供给和防中暑措施。战斗可不像单纯的行进，它需要消耗更多能量，冒着更大的脱水风险。不要忽视这类迹象。一名失去战斗力的队员会拖累整个队伍，使不死者能迅速扭转局面。即便和你的补给基地失去联系而被孤立仅仅一天，在这处威胁生命的环境里，含义将会大不一样。

7、城市

如果目的仅仅是杀死丧尸，一座城市可以简单的轰炸或焚烧成白地。这么做固然能确保它的"安全"，但生还者又怎能在一堆堆的瓦砾上安家？城市作战因种种理由成为最困

难的部分。首先，整个过程会花上很长时间，因为这座巨大迷宫的每座建筑，每处房间，每条地铁隧道，每辆汽车，每条下水道，每处隐蔽处和缝隙都必须被彻底搜索。考虑到一座城市的重要性，有机会的话，你的民间团队或许可以协同政府部队并肩行动。但如果不是这样，请保持最高的警惕。在涉及到你的团队成员，时间，和资源(食物，水，弹药)时务必尽可能面面俱全。城市有本事把它们全部吞个精光。

8、热带丛林

这是一处近距离战斗梦魇。狙击步枪或弩弓之类长距离武器在这里几乎毫无用处。用卡宾枪和/或霰弹枪武装你的队伍。每人都应该携带 1 把砍刀，它不仅用于肉搏，还将被用来清理植被。由于极端的潮湿会阻碍任何点火的尝试，运用火焰也变得缺乏可行性。任何时候都让你的队伍呆在一起，高度警觉，仔细分辨任何身边野生动物的声音。与沼泽和森林相同，它们将是你唯一的警戒系统。

9、沼泽

很多外观属于丛林的地区同时也可是为沼泽。它们可能没有那么热带，植物也没那么密，但这并不意味着它们会更安全。总是对水保持高度警惕。稍后专门会讲的水下作战的装备和战术大多也适宜这种环境。

战略

1、引诱与摧毁

使用一或多台车辆，大型敞篷货车或 SUV 什么的进入滋生地域。一旦入内，尽一切办法将不死者们吸引到你那里。

慢慢退出地区，使你的速度跟那些追击者相当。就像穿花衣的吹笛手那样，你身后很快就会拥有一条由丧尸组成的尾巴，一支懒散的，令人毛骨悚然的游行队伍。这时，待在车辆尾部的射手们就可以开始把它们清理干净了。由于食尸鬼那简单的大脑根本意识不到身边“同志”的倒下，它们将完全不会发现究竟发生了什么。持续将它们从区域里引出，减少它们的数量直到无一剩余。在城市(一旦道路被清通)或允许长距离空旷路程的野外运用这一战术。

2、路障

这一战术跟“引诱与摧毁”相似，区别则在于后者要把它们引上数英里，这里你则要把它们引到一处特定地点。这一位置可以是用残骸，匆忙树立的带刺铁丝网，废弃车辆，或你自己的车辆所建成。在这处特定地点，你的队伍将防守这片地区，在丧尸漫过路障前杀死它们。在这种情况下，纵火手段将很理想。最可行的时机就在那些向你所在地接近而来的丧尸被紧密地聚集在一起之时。莫洛托夫鸡尾酒和(仅在这种状况下可取)1 具火焰喷射器将彻底的摧毁它们的规模。带刺铁丝网或其它简单的障碍应用来减缓它们的前进势头，并进一步提高目标的密度。如果焚烧不是可用的选项，单纯的射击术也能达到同样的目的。保持与它们之间的距离的同时谨慎地花费手头的弹药。总是要注意你的侧翼。如果可能，将接近路径处理得狭窄而难以通过。

总是准备好撤退的通道，但要尽可能避免过早的撤退。在城市或那些能提供优良视野的地方运用路障战术。尽量避开丛林，沼泽，或高密度森林。

3、高塔

找一处高高在上的位置(树，建筑，水塔等等)。在上面为一场亢长的作战储备充裕的弹药和基本的给养(超过一天时间)。一旦这些准备工作完成，便尽你所能吸引丧尸。待它们包围住你的所在地后，开始屠杀吧。在使用纵火工具时要小心，因为火焰可能会波及到高塔，烟尘也会对健康有害。

4、机动高塔

驾驶一辆垃圾车，半拖货运车，或其他的高个车辆进入蔓延地区。在视野良好适宜建立杀伤区的地方停车，然后展开攻势。这一战术的优势包括，你绝不会被困在一处固定的高塔上，车辆的引擎也能引诱来丧尸，以及(总是确保你的退路畅通无阻)顺利脱离的保证。

5、笼子

如果你是动物保护主义者，还是别在清扫行动中运用该战术为好。它的基本核心在于把一只动物关进笼子，把你的队伍布置在射程可以覆盖笼子的地方，然后解决掉所有前去猎食前述的动物的丧尸。当然，为了这一战术得以顺利实施，有一些事项必须得到确认。活着的诱饵必须足够吵闹以引来丧尸。笼子应足够坚固以抵御攻击且牢牢固着不会被丧尸推开。你的队伍也应隐藏得够好以免吸引丧尸。他们同样也不能击中并杀死那只动物。安静，死去的诱饵很快就会宣告这一战术的告终。笼子周围的环境应缺少或没有掩盖物，从而有效地吸引食尸鬼的注意力。而对你的队伍则正好相反。避免在平原，苔原，和空旷的荒漠使用这一战术。

6、坦克

很明显，任何平民团队都只有在梦里，才可能搞到真正的坦克或装甲人员输送车。而真正可行的是一辆用于运送贵重物品(尤其是现金)的装甲汽车。而现在，这些物品就是你的团队。使用一辆“坦克”在效果上和笼子战术很相似，其目标都是把丧尸引诱到特定的位置，然后再用步枪火力把它们处理掉。但和笼子不同的是，你坦克车舱里的队员可不单单是活着的诱饵。车体上的狭缝使他们能够发扬出，跟呆在外面的狙击手完全两个等级的火力。但应注意的，丧尸还是有将你的装甲车掀翻的可能。

7、惊跑

(stampede，源于西班牙语 estampida，用于形容兽群如野牛，马群或牛的惊跑)

在所有对抗亡者的猎杀方法里，这种可能最富视觉冲击力。基本上，整个“过程”包括把你的团队分成小组，分乘一定数量的机动车辆，然后驶进蔓延区域，并且碾过所有他们发现的丧尸。不管使其得名的当代“惊跑”的画面看上去究竟怎么样，这一战术其实已经被所有有见识的猎杀团体所抛弃。用车辆撞击丧尸很少能切实达成杀死。更多时候，这些活生生的尸体只是带着折断粉碎的脊椎，和无用的双腿残废掉而已。总是计划好派一小组在"高速追击"结束后，进行耗时数小时的徒步扫尾任务。如果你打算施行惊跑战术，请在平原，荒漠，苔原冻土，以及其他宽阔空旷的地域进行。城市地区存在太多障碍物，诸如抛锚的车辆和被弃置的路障。很多时候，惊跑猎手们发现他们的进路被堵，而形势于是整个颠倒。建议完全避开沼泽和湿地。

8、机动化清扫

几乎完全和惊跑南辕北辙，机动化清扫是慢速，镇静，系统的策略。你的猎手运用维护充分，动力强劲的大型车辆，以不超过 10 英里每小时的速度在蔓延地区巡逻。射手们以齐射消灭不死者，直到不剩任何直立的东西。卡车在这里最为适用，因为他们能为狙击手提供比地面更的适宜，更安全的有利位置。

尽管与惊跑相比，该战术能减少之后扫尾所花费的时间，每具尸体依然必须予以检查和处理。空旷地形对机动化清扫最为理想，而城市地区则必须靠减慢速度来避免麻烦这削减了这一战术的效率。对所有用到机动车辆的场合，都应避开障碍密集和/或热带地区。再一次的，和惊跑一样，你都需要计划好一次大范围的扫尾行动。在你的 Chevrolet Suburban 车顶上射击，是除不掉那些待在池塘水底，锁在衣橱里，漫游在下水道中，或潜伏在地下室里的活死人的。

9、空中清扫

还会有比在空中打击你的敌人更安全的吗？有了几架直升机后，你的队伍难道不能用更少的时间保护更大的区域而且毫无风险？理论上，是；实践中，否。任何常规战争的研究者都会承认地面部队对空中支援的渴望，不管那可能的支援究竟有多少。而在猎杀不死者的时候，这种请求更是多了 10 倍。

忘掉任何在城市，森林，丛林，沼泽，或其他任何有遮盖存在的地方使用空中打击的想法吧。你的杀伤率将会毫不奇怪地降到 10%以下。同样忘掉那种有关彻底，无损的清扫行动的念头。即便在高可见度地区，你的队伍也必须在不

管看上去有多安全的地区进行扫尾。空中支援有它的用处，特别是前沿定位和人员传输。飞机或直升飞机在开阔地上空侦查，能够同时向多只猎手部队提供丧尸的位置讯息。飞艇拥有在感染地域上空长久浮空的优势，从而可以提供持续不断的信息，以及对可能的伏击发出警告。直升飞机可以为那些陷入困境的人们提供直接援助，将他们运送至急救场所或别的什么地方。但要在使用你那些高高在上的“天空之眼”时要小心。机械故障可能会导致在高危滋生地区紧急迫降的事故。有麻烦的不只是所有直升飞机的乘员任何试图去进行援救的队伍也都会陷入险境。

那么伞降猎手进入蔓延区域怎样呢？这一想法多次被提出，却从没付诸实施。这个想法很大胆，很勇敢，很英勇，也彻底的空洞！先忘了因冲击受伤，困在树上，非预计开伞，着陆时迷路忘记所有这些在有秩序的和平时期的普通跳伞运动时都存在的可能性。如果你真的想知道伞降对抗丧尸的真正危险，试着往密集的蚁丘上丢一块 1 平方厘米大的肉块。大多数情况下，那块肉永远不会接触到大地。

简而言之，空中支援永远都只能是“支援”。那些相信单凭其就能打赢战争的家伙从来没有好好计划，协调，或参与过任何对抗活死人的冲突。

10、风暴性大火

倘若火势可以被控制，可疑地区能够支持燃烧，而且财产的保护并不需要，那么没什么能比一场大火效率更高。地区的边界必须被明确的描绘。然后在整个边界上多处同时点火这样整个火势便会整齐地向内蔓延。不要留下任何可能让火焰逃窜出来的路径，不管那路径有多细。保持对那些可能会穿越火焰的丧尸的注意。理论上，理论上，风暴会将丧尸

聚集在一处狭窄的范围内，然后在几分钟里将其烧成灰烬。但扫尾工作依然必须，特别是那些可能庇护丧尸的地下室或其他什么地下区域里的房间。不论什么状况，保持警惕，并准备好把火焰当做第二危险的敌人来对待。

11、水下战斗

在你确认一处地域的安全之前，永远不要忽略掉撞见从水里钻出来的丧尸的可能性。常有的是，那些重新入住的"安全"区域，被几个星期，乃至几个月后才找到回到陆地的方向的丧尸所攻击。由于丧尸即使被彻底浸透在液体里也能保持，行动，甚至杀戮，猎杀它们可能有必要施行特定条件下的水下作战。考虑到水环境并非人类天生适应之处，这类作战可能会极度的危险。最显著的问题在于呼吸，通讯，机动手段以及视野的缺乏，这些都导致水下成为最不适宜猎杀不死者的地区。和通过水路逃生时你所拥有的那些优势不同，搜索并肃清这片对人类近乎异星球，却对丧尸无甚影响的环境，难度不亚于在针尖上跳舞。但这些并不代表水下战斗不可能实行。讽刺的是，其艰困反而促使猎手比起身处熟悉的环境，集中更多警戒心和注意力在可能的危险上。之后的数则法则，在任何成功的水下战斗中都成立。

A、了解你身处之处

将要探查的水体有多深？多宽？其是否为陆地所包围(池塘，湖泊，蓄水池)？若不是，其最大的水流出口在何处？水下视野如何？是否有任何沉没的障碍物？在继续进行猎杀之前回答这些问题。

B、从水面开始探查

穿戴上水肺装备并盲目地潜入丧尸出没的水中，这是一条完美的混合上孩童时代两大恐怖被吞噬和溺毙的道路。在

彻底清查完海岸，码头，及船只以前绝对不要潜入水中。如果黑暗的环境和极度的水深影响了裸眼观察，人工工具同样适用。声纳设施，民用渔船里常见的回声测距仪，能够轻松地找到大小与人类相当的物件。水面的探查并不能完全确认一片区域是否肃清。诸如树木，岩层，或沉没的残骸之类障碍物都能遮蔽丧尸的形象。即使只有一次目击，不管怎样，下一条法则都应当加以考虑。

C、考虑排水

如果可能，何不将对你的队伍存在威胁的环境整个除去？问你自己这个问题：是否有可能排空整处水体？如果可能，即使这样做所耗费的时间和精力比一次潜水猎杀更多，也应不惜代价予以实行。然而大多数时候，这样做并不可能。为了排除这一威胁，你的队伍必须遵循以下的建议。

D、找一位专家

你的队伍里有没有一名得到许可的潜水员？有没有任何人使用过潜水设备？或仅仅是度假时用过通气管潜水？让毫无经验的男人女人下水只会在他们遭遇丧尸之前就害死他们。溺死，窒息，氮气麻痹，以及体温降低仅仅是不可计数的，能让空气呼吸动物比如我们自己陷入死地的少数几种途径而已。如果时间许可例如，如果丧尸们聚集在一处被陆地包围的水体之中找什么人同时教导和领导你的队伍，或是让他独立承担这一任务。但如果你确信有丧尸被卷进了河流，并且有可能很快被冲到另一处城镇，单纯的等待专家到来就不再是个好主意了。做好冒险尝试的准备，同时也准备好面对任何可能的结果。

E、准备你的装备

和陆地作战相同，正确的武器装备对你的生死至关重

要。最常见的呼吸装置是水肺(自携式水下呼吸器)。如果无力入手，临时组合的空气压缩机跟橡胶管也能凑合着替代使用。水下手持照明灯是必要的。即便在最清澈的水里，丧尸也可以藏身在隐蔽黑暗的角落里。鱼叉枪应被作为首要武器看待。其在安全距离击穿颅骨的威力没有什么别的水下武器能够取代。另一种威力充分的工具是潜水者的“砰砰棒”，其实质为末端安装有 1 枚 12 号霰弹的金属棒。不过，这两种武器除了沿岸地区都很少见。在得不到的时候，寻找渔网，吊钩或自制的鱼叉。

F、综合打击

再没有什么能比在结束一场水下清扫后在自己船上发现丧尸更为可怕！总是和水面人员协同行动。如果整个队伍有 10 名成员，5 人下水而让其他人"待在顶上。"这可以保证在战况逆转时能迅速展开救援。一支水面团队同时还可以负责侦查，杀戮，以及从陆地召集增援的任务。这是所有作战策略里的核心法则，环境越是危险，所需的支援也就越多。

G、观察野生动物

我们已确定鸟类和动物会对丧尸的逼近发出信号。这对鱼类亦然。有证据表明水生野生动物能够侦察到微小的，从水中的丧尸身上脱离的 Solanum 感染的肉快。一旦发现，它们便会一致而迅速地逃离某处地区。水下猎手们的报告都表明，凡是在水中遭遇到丧尸的区域，全都一条鱼儿也看不见。

H、杀戮手段

切勿认为以下这些战术异想天开或不可置信。尽管听起来似乎滑稽可笑，它们全都在对抗丧尸的战斗中被一再实行。并都表现出显著的成果。

1、狙击：把鱼叉枪换成步枪，再把水换成空气，其战术实质上是一样的。由于鱼叉枪的射程远低于步枪，潜水者会意识到其面对的危险更大。如果第一击错失，绝不要在原地上弹！游到安全的位置，装上另一枚鱼叉，再去解决你的目标。

2、叉捕：在爆头太难成功时加以实行。在鱼叉的尾端系上一根金属线，然后瞄准躯干。命中丧尸之后，你的水面队伍便能把它拖上去加以处置。谨记这个丧尸依旧有攻击能力。可能的话，试着在将它拖到水面时让旁人用步枪将其爆头。这一战术需要潜水员和水面人员间更好的配合。曾经有那么一个混乱的结局：一支粗心的队伍将一个他们以为已被消灭的丧尸拖上了水面。水下那不合格的潜水员没能听到他们的尖叫声。

3、钓捕：将一根绳子与一支鱼叉连接起来。用它叉中目标丧尸，让后让你的水面队伍把它拖上去。把鱼叉绳的尾端固定在船只或礁石，能减少射手在目标上升过程中命中头部的难度。如果水够浅够清，命中鱼叉的过程可以直接在水面施行。和叉鱼战术一样，被“叉上”的食尸鬼必需在被拉近到足以发起攻击的距离之前消灭掉。

4、网捕：这里水面队伍将成为你最主要的攻击人员，而潜水员则只是负责侦察。将渔网或货物挂装网抛向食尸鬼，然后借此把它们拖至水面。网捕的一大优点在于，被拖到水面的丧尸应该由于跟网纠缠不清而无法发动攻击。当然，“应该”是一个很危险的词。很多猎手都是被那些"应该"被轻松解决的丧尸害死的。

#专门法则#

应将不同的水体视作不同的地形。每一种和另一种之间都存在着差异，有着各自独有的特性，就像荒漠和沼泽一样大相径庭。可以说一些水体之间唯一的共同点，就只在于它们都是水的集合体。你已经有了一个致命的敌人要对付。不要再制造另一个。

1、河流：持续不断的流水既是祝福也是诅咒。凭借它流动的力量，一条河流可以将任何落入其中的食尸鬼从感染地区冲走。一个在明尼苏达州的威诺娜市附近掉进密西西比河的食尸鬼，能够轻易地被水流在一个星期后冲上新奥尔良市的河岸。这导致了在陆地环绕水域不会产生的担忧。如果可能的话，在河道的狭窄处设置捕捞网。小心谨慎地监控它们，并在派遣潜水员加以查看时抱有高度的警惕。强大的水流可以让它们大张着嘴径直扑向其“猎物”。

2、湖泊与池塘：由于它们都被陆地包围(一般来说)，丧尸从池塘或湖泊中逃脱的概率小了很多。任何打算回到岸上的不死者都可以被发现并射杀。而那些留在水里的也最终可以尽数“捕捞”灭。水流的缺乏使它们成为潜水员理想的靶子。另一方面，可能结冰的池塘和湖泊又有另外一些问题。如果整块水体凝固，水下的部分便会成为一处冬季的坟墓，使发现目标变得不可能。而如果只是表面结冻，丧尸则依旧能在黑暗的深处巡游。

3、沼泽：显而易见最难处理的地域。昏暗的泥水另潜水几乎不可实行。根蔓交错的水底混淆了回声探测。大多数情况下，这里的浅水使丧尸能够轻易地够着并抓住猎手，或者掀翻他们的乘船。大规模的系统运用探照灯和探杆是肃清

这种环境的唯一可行策略。在经历过这样一场艰难的作战后，你就会理解为什么那么多的恐怖故事都源自沼泽了。

4、海洋：除非你要清理的是一处海港或半封闭海域，不要有任何在外海中进行猎杀行动的想法。对一次彻底的清扫而言，这里有太多的空间需要检查，何况其水深除了最昂贵的潜艇以外都无法抵达。除非你打算进行一次主动猎杀行动，这些海底的不死者所能构成的威胁基本可以不当一回事。大部分活死人都会迷失在海床之上，永世无法再回归陆地，直到最后消散于无。但这并不意味着这一威胁能被完全忽略。已有实例证实存在被海浪漂白的丧尸，顺着海流前行并且可能将不死者带到接近陆地之处。所有沿海居民都应得到警告，需要时有必要执行一种持续的监视行动。这并不像听上去那么不可能，已知有丧尸在爆发过后几个月里，被海浪冲到数百英里以外。

假定你正确的遵循了所有的指导。战斗已经结束，地区已然肃清，牺牲者已被哀悼，丧尸们也都已烧毁。幸运的话，这可能是你最后一次面对不死者。但如果并非如此呢？如果你的挣扎只不过是一场活人与死人之间的全面战争里的小小片断？如果，最坏的情况，这场战争的结局是人类的失败？

第九章 在活死人世界生存

若是这不可想象的情况发生了呢？如果丧尸的规模膨胀到足以统治整个行星？这便是等级 4 爆发，或者叫世界末日爆发，人类将在此时来到灭亡的边缘。未必发生？的确。决不可能？非也。任何类型政府的人员都不过是凡人，他们都会害怕，短视，自大，思想封闭，而且往往并不比其他人更胜任。他们凭什么就能在大多数人都意识不到时，认识到并解决掉那些行走的，嗜杀的尸体？当然，有人可能会争辩说这种情况只会发生在等级 1 乃至等级 2 的爆发中，而仅有少少几百只丧尸的威胁便足以令我们的领导者们付诸行动。他们怎么就会忽略？尤其是在我们这个现代的，文明的时代，这些当权者，怎么会让这一致命的瘟疫发展到不可救药之时？只要稍稍看看政府们对 AIDS 的应对，你就会明白为什么。那么一旦“权贵”们意识到了这一威胁他们又怎就无法加以控制？

大规模的经济衰败，世界大战，社会动荡，或者自然灾害都会轻易地摧毁政府对于快速成长的爆发的应对能力。即便是理想状态下，有效抵御任何高于等级 2 的爆发都相当困难。试着想象隔离一座大城市，例如芝加哥或洛杉矶，其中上百万人都争相试图逃离，他们中有多少已经被咬伤，而足以将这场瘟疫散播到隔离地区以外？那为何覆盖我们行星大部分地区的海洋不能保护我们？在欧洲，非洲，亚洲，以及澳大利亚难道不能躲避一场侵袭美洲的爆发？也许。这仅在所有边界被封锁，所有航空线路中止，而且全世界政府都知道并正在应对爆发时才有可能。即使这样，若是不死者的

规模已经上千万，真的有可能阻止所有的，乘坐着被感染乘客或乘员的飞机与轮船吗？有可能巡视每一英寸的海岸线来抵御任何涉水而至的食尸鬼吗？可悲的是，答案是不可能。时代已经站在不死者的一边。每天过去，它们的规模都会不断壮大，让封锁和消灭越来越困难。

和人类的军队不同，一支丧尸军团完全不依赖补给。它不需要食物，弹药，或是医疗支持。它不会受低下的士气，作战的劳累，或贫乏的领导能力所影响。它不会由于恐慌，逃跑，或彻底的叛变而屈服。正像给予它生命的病毒一般，这只不死者军团将会持续成长，将每一具尸骸散布遍及整个行星，直到没有什么可以吞噬的留存为止。你能逃去哪里？你该做些什么？

不死者世界

一旦活死人赢得胜利，世界随即将陷入彻彻底底的混乱。所有社会秩序消失。那些当权者，与他们的家人和同僚一起，躲藏在自己国内的掩体或安全地区内。在这些保障安全的为冷战所购主的庇护所里，他们得以幸存。也许他们还运行着政府的指令结构。也许他们掌握的技术还可以同其他庇护所甚至其他得以自保的国家领导人通信。但实际上，它们充其量是些被流放的政府罢了。

由于法律和秩序的彻底崩溃，少数个人开始试图满足自己的私欲。掠劫者，强盗，以及人们常说的所谓暴徒开始掠劫幸存者，夺走他们想要的一切，并沉溺于他们所能找到的所有乐趣之中。这是很多文明的终结之时的显著景象。正如听上去那样不正当，恣意放荡的人们相信这是他们在这个国家最后的“自由时光”。那些本来职责是保护现已不复存在

的政府的警察和军队人员，则会选择躲藏，放弃，试着去拯救他们的家人，或者堕落成为强盗。世界各地之间的通信和交通体系将会彻底崩溃。被孤立开的城市变成全面战场，那些分散的平民团体则在路障地区内战斗者，以期保护自己免受食尸鬼和人类叛徒的伤害。被弃之不顾的机器最终停滞下来，而在有些时候，它们爆炸。反应堆的熔毁及其他工业设施的事故将变得平常，从而让一片片地区为有毒化学副产物所污染。丧尸在散布着逃出城市的人们的乡村地区行动活跃，不死者们忙着寻找各自的猎物。乡村的家庭和近郊的住民将和逃窜的城市居民一样散乱而鲁莽，尝试着坚守战斗，或是无能为力地等待被尸多势众的亡者们狼吞虎咽。狂乱并不只限于人类：空气中充斥着被困在围栏里的农业动物们的尖叫，或甚至是家养宠物试图勇敢地保卫他们的主人。随着时间流逝，最后枪声停息，爆炸终止，尖叫声消逝无踪。

得以抵御袭击的地方开始耗尽补给，强迫这些地区的居住者们在不顾一切的疯狂导致的搜刮，撤离，或战斗任务中面对不死者袭击者。伤亡人数将会持续增加，而一些防护充分物资丰富，且意志薄弱的人，则将会处于纯粹的绝望自我了断。

之前所提到的掠劫者其实和其他人一样心怀恐惧。这些现代野蛮人之所以变成这样，在于他们对法律的漠视，对组织结构的厌恶，他们选择了将创造毁灭的道路。他们的无政府主义，建立在寄生于其他人的富有之上而非自主生产。这种思维方式促使他们无法冷静下来并建立新的生活。他们永远在逃窜，在任何停步之处与不死者战斗。即便他们能在外部威胁之下成功生存下来，他们对无政府主义的诉求将最终令他们开始自相残杀。这类社会中的一大部分都是靠着首领

的强大人格方得以凝聚。一旦他或她不在了，便再也不会有什么能让整个团队凝聚成整体。一群解散的暴徒，试图盲目地穿越步步杀机的地域，这种组合永远不可能幸存。几年之后，这类残忍的人类掠夺者便会所剩无几。

要确定残余的政府会变得怎样不是件容易的事。这很大程度上是由所谈论的国家性质所决定，具体取决于其在危机前的资源如何，以及其政府的具体种类。一种为理想而生的社会，诸如民主主义或原教旨主义之类有着更大的幸存概率。因为这些幸存者不需依赖于个人吸引力(或暴力胁迫)或个人决断。有些第三世界国家的独裁者可能能让他的奴才一群粗鲁的暴徒臣服直到其死去。他的死亡，或甚至些许的软弱表现，便足以宣告整个“政府”的末日。

但不论在幸存的人类身上发生了些什么，活死人们依旧是世界的主宰。有着无神的眼和呆滞的嘴，它们腐烂的躯体将布满大地，尽其所能地猎杀活物。一些种类的物种将不可避免地面临灭绝。而那些有能力逃脱这一命运的则能够适应，并在这一无疑会彻底改观的生态系统里兴旺。

这个后启示录的世界将会有着被毁坏的风景：焚毁的城市，寂静的街道，崩塌的房屋，被抛弃的船只在海岸上静静生锈，在这被行走的尸肉"机械"统治的地球上，布满咬痕的白骨散落四方。幸运的是，你将不会看到这一切，因为在这发生之前，你便早已逃得远远的了！

从现在开始！

在“防御时分”这一章中，你已经学习了如何准备一处能够坚守长时间围攻以待救援的阵地。在“逃亡之时”这一章，你学习了为了抵达安全之地该如何通过一段漫长的旅

途。现在，是时候假设并准备可能发生的最坏的状况了。在这次的想定里，你和你最亲近的朋友跟家人必须能逃离所有的文明，在我们的行星上找到一处偏僻的，杳无人迹之处(这种地方比你想象的更多)，然后白手起家重建你的生活。想象一群栖身岛屿上的海难生还者，或一队身处新行星上的人类殖民者。现在你必需把你的心思转换成求生模式。没有人为你种植作物，没有可能的营救计划。这里没有什么可以给你庇护的友好力量，没有可以躲藏其后的战斗前线。旧日的生活已经一去不复返！而新的生活，不论是生活质量还是持续时间，都会成为对你的严重考验。

尽管前景听上去如此恐怖，但请记得人类在历史的开端里已无数次地联合起来重建了自己地文明。即使今时今日，即便社会似乎已让我们不可救药地懒散了下来，求生的欲望依旧深深地嵌合在我们的基因之中。讽刺的是，在情况最恶劣的想定中，你必须面对的最大挑战是日常的生活而非活死人。事实上，如果你的求生策略顺利实行，你甚至没有机会看到一个丧尸。你的目标是创造一个安全的小小的世界副本，拥有你所需的任何事物不只是生存所需，更足以维持一个微缩的人类文明。

那么何时开始行动最好？就在此刻！一场全面战争可能不会发生。也可能数年后才爆发。但如果这一威胁已经火烧眉毛呢？如果一场等级 1 的爆发已经开始且未被阻碍？如果一场等级2或甚至等级3的爆发已经在一个极权国家发生而且消息被强力加以压制？如果真是如此，一场全面战争的来临就只剩数月而已。在所有可能性里，这一种可能性不值一提。但又有什么原因能让你不去加以准备？和为一场围攻战囤积不同，为重建一个小小的文明做准备需要极多的时

间。你有的时间越多，你能得到的也就越多。那这又是否意味着你需要放弃你现在的生活，转而全心全意为世界末日做准备？当然不是。这篇文章与普通的平民的惯常生活方式相符。但即便最最基本的准备，总共也会花掉不下 1500 个小时。即便分散在数年的日常里，这也无疑是很长的一段时间。如果你以为你可以不惜一切代价用“填鸭”在火烧眉毛时做好准备，那你不妨现在放手不管。但你总应在雨开始下的时候，开始再三考虑是否要开始建造自己的方舟。

基本守则：

1、集合一支团队：数章里都详细提到，收集建议永远好过独自尝试。一个团队能扩展你的资金来源，使更多的装备与物资的购买变得可能。和围攻战时一样，更多人也使更多不同的技能可以同时发挥。而和围攻战里你所能利用的技能必须完全靠运气得来不同的是，为最坏的情况做的想定使你有时间让整个团队学习训练所有所需的能力。举例来说，你认识几位铁匠？认识几名能在野外找到所需药品的医师？有几个真正的城市居民知道任何关于农作的事？特化任务使更快的准备工作变得可能(一队侦查员探查地域而其他人准备装备，诸如此类。)。在危机时刻，一旦情况转坏，一或数名团队成员便能被派往指定的安全区域进行准备工作。当然，这会有潜在的危险。和相对时间短暂的，安全有保障的地区里的围攻战不同，这种长期的求生行动可能会导致现代社会里不可知的社会问题。那些相信救援最终会到来的人要比那些明白未来只能依靠自己的人更为忠诚。不满，反逆，甚至流血事件都是可能的。正如这本手册的咒语一般，做好准备！按领导阶级和团队效率分级是有效的。基本的人类心

理学的书籍和教育永远都是必须的。这些知识将成为你挑选队员和稍后领导它们所需的手段。正如之前反复重申的，使一只由独立个人组成的团队，在相当长的时期里相互协作，是地球上最困难的任务。然而，一旦成功，这支队伍将能够征服一切。

2、学习，学习，学习！：说你将从一无所有开始并不准确。我们的祖先从这种状况下开始是因为知识需要很长很长时间来探索，积累与交流。你和第一位类人猿相比，所具备的巨大优势在于数千年里人类经验在你手中的结晶。即便你发现自己处在荒无人烟的敌对环境，且无任何工具在身，储藏在你大脑里的知识依然让你领先装备最齐全的穴居人数光年之远。除了最基本的求生指南之外，你还应另外加上最恶劣状况的想定。一些关于核战争后的荒野求生的书本已有出版。但应确定你学到的知识是截止目前最新的版本。真实经历的的生存故事同样会提供巨大的帮助。海难，坠机，甚至早期欧洲殖民者的经历都能成为你求生的无价法宝。学习我们的祖先适应其环境的策略。那些基于真实事件的虚构故事，比方说鲁宾逊漂流记，同样可能助益匪浅。阅读这些兼具真实与虚构的故事，能有助你明白你自己并非第一个进行这种尝试的人。明白“有人已做到”能够对着手开始新生活的你起到平静的作用。

3、让自己放弃奢侈品：我们中的大多数人都梦想实行更营养更简单的日常饮食。“我要减少咖啡消耗，”“我需要减少糖分摄入，”“我尝试进食更多绿叶蔬菜”之类的说法是我们在每天的日常里常说或常有耳闻的。而在一场等级 4 的爆发中生活，你的选择权将不可抑制地大大减少。即使是理想状况下，种植或生产所有你现在享用的每种食物或化工

产品依旧是不可能的。突然开始这样一种截然不同的昼夜生活，势必将对你现有的生活习惯造成巨大的冲击。作为应对，你应即刻开始削减你在你的新家里得不到的食物和奢侈品消费。当然，你还需要了解要身处的新环境是怎样的，以及你将能在那里获得的产物有哪些。即使不更改现在你那长长的消费清单，常识也能够确切的判断出哪些是你生活的必需品，哪些不是。打个比方，不管你有多喜爱它们，烟草和酒精显然并不属于人体生理的一部分。对维生素，矿物质和糖分的需求能够通过自然食物获取。即使是纯粹的药物诸如止痛剂之类也可以靠针灸，不同的按摩技术，乃至简单的冥想之类技能加以替代。所有这些建议或许听起来对我们实用主义的西方社会而言，太过外来或“crunchy granola”。但请注意，这些饮食习惯和医疗技术可不是源自北加利福利亚，而是那些资源匮乏的第三世界社会。同样需要铭记在心的时，美国人跟地球上其他人相比之下，有多么的浪费。学习所谓的“更少的幸福”的知识，或许能让你了解如何行使那些较简单，而较不那么舒适的生活手段。

4、保持警惕：开始执行为等级 4 准备的计划应在等级 1 爆发的早期就开始。在首次察觉一场爆发的迹象时(怪异杀人，离奇失踪，非寻常疫病，反常的行政压力和政府举措)，立刻和你团队的所有成员联系。开始讨论你们的撤离计划。确定一路上不会违背什么法律，包括交通，执照，装备许可之类。如果爆发已扩大为等级 2，准备好行动。编册并打包好你所有装备。派出一支侦察队以确保安全区域。开始为你的第一步行动编造理由。(If it's a funeral of a loved one，let it drop now that the loved one is ill。)做好即刻出发的准备。一旦爆发发展为等级 3，立刻上路！

5、前往世界的尽头!：窝在家里或永远呆在你新建的抵御丧尸的堡垒里的诱惑，可能让你不去尝试面对荒野。这样做并不被推荐。即便你呆在某处设施齐全，储备充分且防备完善的地方，能够提供不少于十年的食品生产和饮水供应，你生还的机会依旧有限。城市区域将会不可避免地在不远的将来成为活人和死人间恶战的中心。即便你的堡垒在这场巷战中幸免于难，它也会不可避免地成为极端军事手段的牺牲品，例如地毯式轰炸。正如在“防御时分”里探讨过的，城市的中心区域是最可能的事故发生场所，工业事故，大火，诸如此类。简而言之：待在城市里，你的生还机会便会渺茫。近郊或现有的村庄的状况都不会好上多少。考虑到活死人的数量会不断增加，基本没什么能避免它们找到你的处所。一场从成打丧尸开始的围攻战，很快便会演变为上百，上千，乃至数十万的狂潮。一旦它们发现了你，它们便永远不会离开。如果有什么区别的话，它们的哀嚎声，数千丧尸的同声尖叫，将会惊动数英里外更多更多的丧尸。理论上，你最后将会发现自己被上百万的丧尸所包围。

当然，事情可能不会发展到这种地步。如果你的堡垒位于美国中西部，大草原，或甚至落基山脉，百万丧尸围攻的机会会很小(注意并非不可能！)。但在这些地方，你遭遇强盗的概率会增大。你将不可能确切知道这些将来的歹徒会是什么打扮不管他们骑乘的是摩托车或马匹，挥舞着的是刀剑抑或军用枪支。可以确定的唯一一点就是他们会一直寻觅着下一个抢劫对象。随着时间过去，他们的目标可能转变成女性。在后来可能会变为作为奴隶或新战士的孩童。此外，好像丧尸的威胁还不够糟糕一样，这些恶棍最终会把他们同类的人类视作最后的食物来源。一旦他们发现了你的营地，袭

击便会展开。即便你击退了一次袭击，仅有的生还者便足以将你的堡垒印在地图上。直到这些暴徒全都自我毁灭以前，你将永远成为他们的目标。因此一旦你开始逃生，你必须远离一切文明社会。不仅仅要让你所能见到的只剩下道路。你必须直到看不见一条道路，一根电线或电话线，一无所有为止！你必须前往世界的边缘，一处人迹罕至之所。那里必须足够遥远到令丧尸难以涉足，让歹徒的袭击不可实行，而且受到工业辐射或军事打击的可能性微乎其微。即便没有任何前往其他行星或海底加以殖民的可能，你必须足够远离任何人类活动的中心。

6、了解你的目的地：一旦到了撤离的时候，不要只是把包袱丢上吉普，面朝北方，然后希望自己能在育空之类的什么地方找到一处安全之地。在计划逃离活死人的时候，特别是目的地为世界上某一处杳无人迹之地之时，你必须确切知道你要前往哪里。花些时间研究最新版本的地图。老旧的地图可能不会标明一些道路，管道，边区村落，或其他的建筑。在选择你的目的地时，确认一下的问题得到了回答：

A、它是否足够偏僻，距离最近的文明社会至少数百英里？

B、它是否有不仅足够满足你还包括你带去的动物的洁净水源？记住，你需要足够满足多种用途的水资源，包括饮用，洗涤，烹调，以及农业。

C、它是否有供给食物的能力？土地是否足够丰饶以供种植？捕鱼或动物的放牧是否可行？处理得当是否能持续稳定不会枯竭地供给生计所需？

D、它是否有任何天然屏障？它是否处于高山顶端或为悬崖与河流所包围？在遭到活死人或人类劫匪的攻击时，地

形能否帮助你或你的敌人？

E、它具备什么天然资源？是否有建筑材料如木材，岩石，或者金属？是否有燃料诸如煤矿，石油，泥炭，或再一次的，木材？为了建造一座营地你还需要自行携带多少建筑材料？

当地的野生植物能提供哪些药物资源？即便你只是刚开始考虑一处永久性的庇护所，这些问题也都必须一一加以回答。建筑材料和自然屏障还可以靠后天弥补。食物，水，以及使其边缘化的地理距离则不能！缺少这三个必须要素中的任何一样，都会危及你长期的生存。在选择你的新家的时候，准备一张包括至少五处可能地点的目录。查看他们全部，尤其是在各自最严苛的季节的时候。仅携带最基本的工具在那里野营至少整整一个星期不与外界做任何接触。只有这样你才可以确认何处最为适宜。

7、成为一位专家：彻底地研究你可能的新家。阅读与其有关的每一本书，每一篇文章，每一个句子。检查每张地图每张照片。你选择的每种地形都会有相应的生存指南。购买并加以学习。另外，向生活在相同环境里的早期原住民讨教相应知识。重复一遍，在每个季节访问该地多次。在哪里至少待上几个星期，在每个地区探索，露营。你需要了解每一棵树和每一块石头；或一片沙丘或每一处冰川。考虑最为有效的食物来源(农作，捕鱼，捕猎，采集)及以这种方式能够维持多少人生活。这些问题的答案对你决定团队的规模至关重要。如果可以通过合法的手段，买下这片土地。这将可以使你(资源许可的情况下)得以将其建造为一处真正的住所。它可能不会是你永久的居所，但它至少可以作为你在建立将来的营地时栖身的庇护所。如果虽小但功能完善，它应该当作

预先存储物资的储存库使用。如果较大且舒适，则可以作为第二住宅或避难场所。很多人在冷战期间修筑的度假别墅同时也被视为可能的逃离核战毁灭的手段。和最接近的当地居民熟识。如果他们使用另一种语言，学习它，当地习俗和本地历史也应学习。他们的在相应环境里的学识和专业技能能不宠你从书本教育中学到的内容。永远别告诉他们为什么你来到这里。(相关知识后述)

8、计划你的路线：复习"逃离之时"一章中的内容，并且将规模乘以 10 倍。你需要面对的威胁可不只有封锁的道路和自然中的猎食者，你可是需要跨越一片散布着丧尸，强盗，以及任何一个崩溃的文明所具有的混乱元素的陆地。而且你必须在紧急状态公布以前开始动身！一旦这一切发生，你之前的所有麻烦都将让位于你本国军队的威胁。和简单地逃离一片丧尸肆虐的地区不同，你将不会有从多种可能的目的地里选择的奢侈。你只可能有一个，你必须抵达以求生的目的地。就像之前提到多次的：预先计划永远不会完美实施！这一点在你选择你的目的地时同样正确。举例来说，一处位于遥远的撒哈拉沙漠中央的偏僻绿洲听起来不错，但如果航班停止运行，你怎么到得了那里？即使一座位于海岸数英里外的岛屿看起来和撒哈拉一样遥远，你没有一只船也到不了。所有“逃离之时”中的课程都能应用于这一想定。但它没有包括国际形势的变化。如果，比方说，你买下了西伯利亚荒原中的一片土地，而且航班也仍在运行但俄罗斯却封锁了它的边境你又能怎么办？这并不意味着你不可以在西伯利亚选择避难地，但请确保你准备好了可行的手段(合法或相反)以进入目的地国家。

9、做好 B，C，D，E 计划！：如果你的首选交通工具

不能运转了该怎么办？一旦道路或水路被堵塞了该如何是好？假如你发现你的安全天堂已被丧尸，强盗，军队，或其他难民所占据又该何去何从？若是无数其他事情出了错又该怎样？做好备用计划。在你的路线图上标出潜在的事故然后找出个别的。特定的途径来绕过它们。预备额外的车辆，道路，乃至备用的安全区域，即便可能不如首选的条件理想或准备妥当，也比没有要好！总是保持思维活跃直到想出新的策略。

10、将装备备案。准备购物：任何灾难应对生存手册都应列有开始新生活所需的所有东西的目录。总是准备好三个详细且最新更新的目录：1。求生不可或缺之物。2。有助于建筑并扩展住所和生存环境的装备，3。即便不能完全满足平日日用所需，但可以尽量补全之物。如果财政许可，购买所有你需要的物品。否则的话，搞清楚哪里买的到。经常性地前去检查价格和位置。明了那些搬迁的供应商的去向，并且找到可作为结束生意者的替代的供货商。保证在你的首选供货商脱销之时有至少两处备用的选择。确保那些供应商位于最多两小时车程之内。不要依赖购物名录册或网络购物。所谓的“快递”送货在通常情况下也不尽可靠。在紧急情况下又能如何？将所有这些信息记录在你的清单上。谨慎地加以修改。总是保有一定的现金储蓄以备急用(其总额取决于你装备的价格)。即便情况仍未完全失控，支票和信用卡也不见得能比纸钞更具实用性。

11、建筑防御：没什么能比那些有助于保护你的建筑物更重要。一旦你确定你的队伍已成为荒野中的一队安静的新访客，立即开始构筑它们。你永远不会知道什么时候一个落单的丧尸便会闯进你的营地，然后用它的哀嚎声引来更多同

伴。明确而详细地计划你的防御。场地应已侦查完毕，包括不管是购买得来或建筑地地形上收集得到的建筑材料。事事物物，包括建筑材料，工具，以及相关的物资，都应在你们抵达之时既已准备在场，这样你们需要做的就只剩下了修筑。记住：你的防御应不仅能抵御丧尸还要能抵挡强盗。同样记住这些人类袭击者将会，至少在开始，拥有火器或可能的话，炸药。如果他们成功地破坏了你的防御，同时应有准备就绪的撤退位置。这处第二防御点可以是加固后的房屋，一处洞穴，或甚至另一道墙。保持它的可用并准备好行动。一处坚固的撤退位置可以成为一场其他情况下的绝望战斗的转折点。

12、准备一条撤离路线：一旦在一场袭击中，你的防御崩溃了该怎么办？确认每个人都知道撤离路线的入口而且可单凭自己抵达。保证应急用物资和武器打包好了且随时可用。为你的撤退队伍指定一处集结点，以便在一场袭击中人们分散开之后可以再度集合。毁坏你的新“家”在情绪上和心理上都不容易，尤其是在你花了那么多时间和精力来修筑它以后。那些居住在世界上形势最不稳定地区的人们可以告诉你这有多么困难。尽管与它之间的关联使你现在称其为家，放弃并逃离将要好过无谓地死守它。在你抵达你的新家之前就应挑选并预备好一些列可轮换居住的地点。它应该足够遥远而保证丧尸或强盗没办法追踪你们抵达那里。它也应该足够接近，以保证你可以在这种恶劣情况下顺利通过陆路抵达(你永远不会知道你什么时候得放弃你的第一座基地)。再一次的，它必须在爆发开始之前予以挑选。在爆发开始之后探查一处新家或任何别的什么都不会轻松(参阅以下内容)。

13、保持警惕：即便你已迁入，防御已修好，住所已竖

立，庄稼也种上，劳动也已分配，但你依旧绝不能松懈下来。放哨员必需随时就位。保证他们拥有伪装并有切实可行的警告他人的手段。同时确保警报并不会惊动袭击者。在你确立的防御设施外指定安全边线。保持整个边线白天黑夜不断的巡逻。冒险离开营地的人绝对不能独自行动，也绝对不能毫无武装。那些身处营地里的则必须随时处于武器可在几秒里入手的状态，从而为一场袭击做好准备。

14、保持隐蔽：尽管你身处的地形可以将被发现的可能性降到最低，你永远也不会知道什么时候一个丧尸或一名掠劫者会冒险接近你的营地。确保没有灯光可以在晚上被看见。确认你们点的火在拂晓可以看见烟雾之前就已熄灭。如果这片地区的自然元素不足以伪装你的营地，便人工加以处置。每时每刻都要反复重申“噪音纪律”。只在情况许可时允许大声说话。隔离你们的公共建筑，这样音乐声，交谈声，以及其他别的什么声音便不会传播出去。在进行新的建筑工程和日常维护的时候，派遣额外的侦查员到可能的噪音传播极限去放哨。谨记即便最轻微的噪音也可能被风传播出去继而泄漏你的所在地。总是测定风吹的方向，不论是指向有人居住的地区(你前来的方向)还是通过一处已知的安全区域(一片广大的水域，深远的荒漠，等等)。如果你的供电来源很吵闹(举例来说，一台化石燃料发电机)，保证隔绝而节省的使用。要从日常的稳定状态提升警戒心一开始是很困难的。随着时间流逝，这会成为第二常态。生命已经照这个样子繁衍了数个世纪，从中世纪的欧洲到中亚的广大草原都是如此。绝大多数的人类历史都是广袤的混沌海洋里的小小秩序孤岛的故事，人们在入侵带来的永久威胁总是缠绕在脖颈前的状况下挣扎求生。如果无数代人能照这种样子活下去，那么，只要稍

加训练，你也能。

15、保持孤立：不要在任何情况下屈服于好奇心。即便是一名受过高等级隐蔽行动训练的专家级侦察员，也会由于偶然而把不死者大军引回营地。如果你的侦查员遭到强盗抓获并拷问，强盗便可能会得知你的所在地。除了丧尸和强盗可能带来的威胁，还有你的侦查员将外面流行的疾病带回营地并传染给其余的人的风险(由于你所有的药物的缺少，任何种类的传染病都可能造成可怕的后果)。原地不动并不意味着把自己隔离于外面的世界。发电机或太阳能无线电是完美的安全接受资讯的手段。但记住只可以听！发出信号将会暴露你的位置，给任何即使只拥有自然手段来定位方向的人。不论你有多么信任你团队里的伙伴，把所有发信器，信号火箭，以及其它信号装置锁好并且握紧钥匙都不会不是个好主意。一瞬间的软弱都可能将你陷入万劫不复之境地。你的领导力训练将会引导你如何最好地掌握这些精致而危险的物品。

地形类型

参阅一张世界地图并寻找最适宜的陆地和温和的气候。再将相应的人口密集度覆盖其上，这样你便可以得到完美的匹配。早期人类知道如何寻找适宜建立新的部落的位置：缓和的天气，肥沃的土壤，充沛的新鲜水源，以及充裕的自然资源。这些素点成为最早的人类聚集地，然后扩展成为我们今天所知的现代人口中心。这种思考方式，这种完美的逻辑思维手段，是你在选择你的新家地址时，必须完全彻底地予以放弃。回到地图上。看看那些你第一时间便选定的诱人所在。毋庸置疑那里也是上百万人同样想到要逃往的地方。将这种想法和名言“荒芜即安全”相比对，然后继续寻找尽可

能安全的所在，你必须寻找地球上最为艰困，最为极端的地方。你将要找那些看上去如此不引人注目，如此不适合居住，而且你似乎永远不会想要称其为家的地方。接下来的环境名录将可以帮助你作出更为信息全面的选择。增补的文字将会告诉你更多详细的信息，包括它们确切的气候模式，可用的食物，水源，自然资源，等等之类。这一部分涉及的所有内容，全都建立在如何从一个不死者世界生还的基础上。

1、荒漠

严酷仅次于极地，这是世界上最艰困的，同时也因此最安全的地区。不管你在电影里看到的是怎样，荒漠很少是沙的海洋。石块可以很容易地被敲碎和磨平以建筑舒适的住宅并且，更重要的是，防御墙。你的营地越是偏远，你避开强盗的机会便越大。这些人类的背叛者不会有兴趣深入任何据其所知没有大型村落的荒漠。（What would be the point？）即便经过数次尝试，高温和缺水也会在他们抵达你的营地之前便被杀死。另一方面，丧尸则不会陷入此类困境。高温与干渴不会影响到他们。干燥的空气会进一步减缓它们本已缓慢的腐败。如果你选择的荒漠处于人口稠密的地区之间，比方说美国西南部沙漠，你的营地被发现的可能会变得相当之可观。除非你把你的防御设施建立在山顶或巨石之上，平坦的地形会使你不得不修筑更多人造工事。

2、山区

由于它的位置和高海拔，这一环境提供了极好的抵御活死人的防御。山坡越陡峭，它们攀缘而上的可能就越低。如果被考虑的山脉没有公路或宽阔的山道，人类掠夺者也可能被自然阻挡。尽管高海拔提供了良好的对周围地区的视野，

它同时也让伪装变得困难。视觉上的伪装必须最优先加以考虑，特别是跟光亮和烟雾有关的。高山的另一项缺点在于它跟有用的资源的过远距离。而到山下去收集食物，饮水，以及建筑材料则会有损你的安全。因此，你所选择的山顶不应是最高或最易防守的，而应是拥有所有你生存所需物资的。

3、丛林

与沙漠刚好相反，丛林或热带雨林将能提供所有你所需的水源，食物，以及建筑材料，甚至还能满足药用植物，燃料，以及直接的伪装的需求。浓密的树叶能够缓和噪音，使开阔地里能传出几英里的声响无处可去。和我们在"攻击之时"里看到的内容不同，这一地形对于猎手虽然是阻碍，视野的缺乏和泥泞的土地对于防守的一方却是极致完美。强盗队伍可以被轻易的击溃并摧毁。零星的丧尸也可以被消灭而不吸引其他丧尸。

当然，这种近赤道环境同样也有不好的一面。潮湿繁衍生命，这带来了上百万种微生物。疾病会是永久性的威胁。任何割伤或擦伤很快便会导致坏疽。食物会比在干燥环境中更快地腐败。金属装备必须注意其锈蚀。任何没有涂胶或防腐处理的衣物都会腐烂，照字面意思那样从你身上掉下来。水蛭到处都是。当地的昆虫群落将会是你永远的敌人。有的仅仅会是小麻烦；有的则会让你痛苦不堪，还有的甚至足以要了你的命。有的人可能会患上严重的疾病，例如黄热病，疟疾，或者登革热。

丛林求生的一项正面因素，在于其极端的潮湿气候加上多种多样的微生物种群，这将会加速不死者的腐烂。实地实验证实丛林环境里的丧尸的腐烂速度至少会增加 10%。在特定的情况下，这一百分比更提升到 25！所有这些事实意

味着，这一有着许多天生的难处的环境，恰恰是极端情况下最理想的求生所在地。

4、温带森林

这一世界性的地区显然是最适宜长期求生的环境。然而，这种如此吸引人的地方依旧有一大堆的问题。加拿大北部的荒野可以确信会充斥着难民。由于毫无准备，这些惊慌失措的人群势必会逃往北方。至少在最初的一年里，他们会漫游在荒野上，在这片土地上搜刮食物，转而用暴力以获取装备，甚至可能在寒冷的冬日岁月里开始捕杀同类求生。强盗们毫无疑问会混在他们之间，或是跟着他们前往那些试图在之后几年时间里建立的安全的殖民地。而自然而然的，丧尸的威胁将无处不在。温和的森林依旧适宜文明社会的存在，同时还有星罗棋布的边远人类村落。遭遇食尸鬼的可能性是通常气候的 10 倍。随着难民的涌入，不死者跟着他们来到北方的可能性简直达到百分之百。同样要记住，这里还有冬天被冻结的丧尸在夏天融化的危险。只应选择那些被自然边界(山脉，河流，诸如此类)所隔绝的地点。即使只降低一点要求，且看似足够远离人类世界都会有太大的风险。不要以为西伯利亚平原的广大会使它比加拿大北部更为安全。记住，在这片人烟稀少的荒野的南方，有着世界上人口最多的两个国家，印度和中国。

5、苔原冻土

难民们不会考虑这些看上去极度荒芜不足以支撑生命的地方。而那些加以尝试的则会由于没有足够大量的物资，质量够好的装备，或对这种环境足够的知识积累而毁灭。强盗同样也会处于生存的边缘。在所有可能的情况下下，没有

什么人会冒险深入北方到这个地步。活死人或许会抵达你的营地，那些跟随着逃往北方的难民，或曾经是难民现在是丧尸的家伙，可能会发现你的存在然后引来同类。但他们的数量不会太多，足以为你的团队成员所对付。和所有状况一样，把你的防御建得坚固并且保持警惕。由于气候可能会足以解冻，准备好应付之后季节里的丧尸活跃。

6、极地

这处环境是，毋庸置疑，这个行星上最严酷的。极度的低温加上剧烈的风寒足以在几秒钟里杀死一个暴露在外的活人。建筑材料将基本上全由冰雪所组成。燃料将会稀缺。药用或任何其他种类的植物基本上不可知。食物是充裕的，但必需技能和经验才能获取。即便是夏季，体温过低也是难以避免的危险。每一天都会是在生命的边缘活动。任何一项关乎食物，衣物，庇护所，甚至卫生的错误都可以导致确凿无疑的死亡。不少人都听说过 Allariallak，它是生活在冰天雪地的 Hudson Bay 的印纽特人，其经历被拍成了纪录片《Nanook of the North》。很少有人知道的是，“Nanook”在这部纪录片摄录一年后便死于饥饿。这并不是说极地环境是人类生活的禁区。人类已经成功做到这一点达几千年之久。

即便仅仅是尝试，将自己的生命置于世界的顶部或底部依旧需要十倍的知识和勇气。如果你来不及进行至少一个冬天时间的该环境下的尝试，不要在该逃命的时候才予以一试。那么我们为什么要去？为什么要在目的是活下去的时候跑到这种有着送命风险的敌对环境去？原因在于，在这地方你只需要关心环境。难民和强盗绝对不会深入如此之远。而丧尸随机地漫游到这么远的北方的概率是三千五百万分之

一(据可信的统计结果)。和森林跟苔原的气候相似，你也会面临冻结的丧尸在之后溶融继续前行的威胁。如果你在海岸线处扎营，注意可能被水流带上岸边的个别丧尸，以及搁浅的装满活死人的船只。海岸线也使你易受攻击，刚开始的时候尤其是海盗。(这一点在岛屿上更为严重)维持一些防御手段并且保持警戒，尽管这方面的需要相对而言要比其他任何环境都来得低。

7、岛屿

还有什么能比四面环水的岛屿更为安全？丧尸不能游泳。这难道不意味着在一座岛屿上生活是最恶劣情况下的最好选择？在某些方面，是的。它地理上的隔绝使大量丧尸的入侵变得不可能，这种状况在数亿的丧尸在全世界的大陆上漫游的时候尤其显著。即便岛屿只远离海岸少少几英里也足以避免你被翻腾，喧闹的尸群所淹没。即使只出于这个原因，岛屿也依然是上佳的选择。但是，因此便选择生活在一处为水所包围的岩石上并不能保证你的生存。近海岸的岛屿显而易见会成为难民们的选择。任何手头有小船或木筏的人都会加以尝试。劫匪们会利用它们作为大路上的掠夺的基地。近海岸的岛屿也可能为工业事故所毁坏，一些内陆请到的污染也会顺河流来到周围海域。为了避免这些直接危险，选择那些只有专业人士和坚固的装备能抵沿海路达的岛屿。选择那些没有专门的海港或缺乏易停靠海滩的岛屿。这样可以减少其对其余选择跟你一样方式漂流海面的难民的吸引力。(记住，购买私人岛屿只能在危机之前避免人们前往！没有任何乘客饥饿难耐，疯狂的船只会理睬“禁止进入”的标志)寻找那些有着高耸的峭壁，或者可能的话，有着宽广，危险的暗礁的岛。

即便有了这些自然边界，构筑防御和维持隐蔽依旧必

须。危险依然存在！海盗，在危机的初期阶段，可能会在岛与岛之间巡航，希望能从生还者之处得到他们想要的。对他们出现在地平线上的船只保持警惕。丧尸，也有多种途径可以来到。由于全世界都有大批滋生，其中一些肯定会在我们的大洋底部四处漫游。万事皆有可能，不管会有多么微小，一个不死者也会沿着通往你那小小的海岸线的斜坡登上陆地。其他那些在还是人类的时候穿上救生衣的，也可能被水流带到你的岛屿。也存在出现为丧尸占据的船只的可能，而在最糟糕的情况下，将可能会有那么一艘搁浅在你的海岸边，卸下其中致命的货物。不管是什么状况，不要毁坏你可以用来逃离的措施。把你的船拖上海滩或将其伪装在海面上。失去它将意味着把你的堡垒变成一处监狱。

8、以海维生

如之前所说，有了合适的船只和成员，一只团队可以完全依赖海洋生还过最恶劣的状况。理论上，这是可能的，但最终成功的机会却难以预测。短时间里，人们将会用任何手段逃往水上，从双人帆船到 80，000 吨级的货轮。他们将凭借他们登船时带上的物资，肃清并搜刮世界各处的被感染港口，捕鱼，可能的话蒸馏取水以求生存。乘坐快速，武装的私人船舶的海盗会漫游在海面上。这些现代海盗在今时今日便已存在，在第三世界国家的海岸线甚至战略瓶颈地形掠劫货轮和游艇。在最糟的情况下，他们的数量将会扩大到上千，而他们的目标不会有限制。由于军队的港口失陷，没有支援地面作战的战舰将会停泊在安全的泊锚地。在这些偏远的珊瑚礁基地，全世界的海军将会等待危机过去，继续等待，继续等待。

几年以后，时间和大自然的力量将会敲响这些漂流人口

的丧钟。依赖化石燃料航行的船只将最终被晒干，在无助的漂流中迎来末日。那些尝试从被废弃的港口和储油槽回收资源的则可能丧生于尸腹。由于药物和维生素耗尽，坏血病之类的疾病将会夺去他们的生命。狂风巨浪将会摧毁一些船只。海盗最后将在战斗中烧掉他们自己，被那些不打算就这么受害的受害者同归于尽，或是由于遭遇偶然的活死人而毙命。最后的危险可能来自被感染的航海者，这会增加出现漂流丧尸的可能。那些被遗弃的，丧尸控制的鬼船将在世界各大洋上漫无目标的漂流，它们的哀嚎声随着有盐味的风传播开来。这种风将会最终腐蚀掉精密的机械，包括水净化设备和发电机组。

几年以后，只有极少数的专业帆船还能乘风而行。其他的那些全都将沉没，失事，被丧尸占据，或仅仅是在某处偏僻的海滩上搁浅，达成一次或许谈不上成功的登陆行动。

任何打算实行漂流生活的人必需具有以下几点：

A.、至少十年的海洋生活经历，不论是出于商业还是兵役。仅仅是自己拥有一艘可住宿的游艇并使用同样长的时间，并不具备相应的资格。

B、一艘坚固的，至少一百英尺或更长的风力船只，船体及装备基本由有机的，不会腐蚀的材料所制造。

C、在不依赖雨水的情况下稳定保证蒸馏水供应的技能！你的手段和装置不仅要简单，容易维护，而且还要不会生锈，但你仍然需要在船上准备备用手段。

D、不使用不可再生燃料的情况下捕获与处置食物的技能。换句话说，不能使用丙烷炉具。

E、对各种水生动植物的完备知识。所有从陆生生物取得的维生素和矿物质都能找到海生的代用品。

F、你团队中的每个人都应拥有紧急情况下放弃船只所需的应急装备。

G、安全港口的位置资料。所有船只都需要港口，不管它有多么原始。它可以是加拿大的一处岩石堆或者太平洋里的某处珊瑚礁。不管它是什么，除非你清楚你的港口正处于风暴之中，否则你最后都会毋庸置疑地，不管是字面意思还是引申意义都符合地，沉没。

即便这些都准备就绪，你到不妨将其作为陆地生活的补充。用你的船只在岛与岛之间，或是海岸线之间航行来补给物资。这将是比在开阔洋面生活更为舒适，安全的方式。即使如此，依旧要小心那些处在浅水的丧尸，并且永远，永远，注意你的锚链！理论上，这种生活方式是可行的，但并不推荐。

持续时间

你需要忍耐这种原始的生活多久？行尸走肉们回归尘土要花多少岁月？要多长时间生活才能回到至少保面上的常态？不幸的是，这些问题没有定论。从一个丧尸刚刚丧尸化开始，如果没有被冰冻，防腐处理，或其他方式加以保护，它彻底的腐烂分解要花上五年。然而，时间从一开始到世界为不死者所统治，可能已经过去了十年之久。(记住，你会在战争一开始就展开逃亡，而非它结束的时候。)一旦丧尸真的统治了世界，而没有别的活人可以感染的时候，这时开始才真的要花掉五年时间直到它们中的大部分解体掉。干燥的气候和冰冻将会维持一些，令它们保持活动，差不多，10 年之久。强盗，难民，以及其他和你一样的幸存者可能变成很久以后的牺牲者，在旧的腐败的尸群的基础上带来少数的新尸。在

这些活死人化作尘土之后，仅剩的不死者将是那些人工防腐处理的，或者经常性地在冬季被冻结的。为此你需要花上十年来静观其变。你的孩子甚至你孩子的孩子将需要提防它们。但究竟什么时候，安全的时代才能到来？

1 年：一个州的紧急状态已经公布。你逃掉了。你的防御已经建立；你的营地已经确立。劳作已分配。新的生活已开始。整个这个时间，你应该监听收音机和无线电视广播，保持对持续着演变的冲突的关注。

5-10 年：在这段时间里的某个时期，战争结束。亡者们胜利了。无线信号已沉寂。你判断整个世界都已崩溃。你继续你的生活，对可能进入你的领地的强盗和难民的防御保持警惕。

20 年：在经过 20 年的隔绝后，你考虑派出一支侦察队。这样做会冒被发现的危险。如果队伍没在预定的时间返回，你应假设他们已经牺牲了，而且有可能泄露了你们的所在地。你应开始隐蔽。不要再派出另外的侦察队，并且准备好战斗。另一只侦察队至少在 5 年之类不能派出。如果侦察队返回，他们的发现将会决定你接下来的行动方式。

你的侦察队将会发现以下三种新世界之一：

1、丧尸依旧在地球上徘徊。在那些人工的掩体和结冻的冬季之间，上百万的不死者依然存在。尽管它们分布稀疏，两平方英里才有那么一个，它们依旧是统治着整个行星的掠食者。几乎所有人类都已毙命。而那些生存着的都保持着隐藏。

2、很少的不死者还留存。腐烂与维持的战争已经令它们解体永眠。恐怕只有每一百英里或差不多的距离，才可能

发现仅仅一个丧尸。人类已经开始重建。小群小群的生还者开始联合起来并努力重建社会。这一过程可能会有很多种方式，从和谐守法的平民到无秩序的，由野蛮人和军阀铸就的封建社会。后者有足够的理由让你隐蔽起来。依旧有可能，不管有多么微小，全部或一部分"流放的政府"将会最终开始展露其面目。以残存的军队和警察所武装，装备着储备的技术和专门知识的文档，他们将试图，成功地，以一个缓慢而稳定的过程，重建人类对全球的统治。

3、没有什么幸存。在最后腐败解体前，活死人就已清理殆尽人类的遗迹。难民们被吞吃掉。强盗们则自相残杀殆尽或在食尸鬼的袭击下屈服。幸存者的营地因袭击，疾病，内部斗争，或是简单的倦怠放弃而倒塌。这是一个寂静的世界，不论是人类还是丧尸的活动都极度缺乏。只有风吹拂树叶的沙沙响声，海浪拍打在海岸上的声音，以及不知为何的野生动物的唧唧声和鸣叫声，地球正处于一种几百年未见的怪诞的和平中。

不管人类(或是不死者)处于怎样的情况，动物界将会继续它们自己的变化。任何没能逃得生天的生物都已被活死人所吞噬。这一过程将会导致许多种食草动物的近乎灭绝，继而是那些食量较大的肉食动物。食肉鸟类同样也会面临饿死，同样的还有食腐鸟类(记得吗，即便丧尸已经被杀死，它的血肉依旧有毒)。即使是昆虫，视它们的体型和速度而定，也可能会发现自己成为丧尸们的猎物。很难说哪种野生动物能够最后继承地球。可以定论的只有，一个丧尸的世界足以，如果不是更糟的话，对全球生态系统造成可以与最后一次冰河纪相当的冲击。

然后怎样？

后启示录小说总是展示幸存者们以一些戏剧性的方式重新开垦这个世界，比方说收复整个的城市。固然这样更为令人兴奋，特别是在电影里，但这事实上并不是一个安全或有效的再殖民方式。与其齐步跨过乔治华盛顿大桥来重新住进曼哈顿，一个更为安全，理智，保守党手段将是继续扩展你已有的生活空间，或是迁居到一处环境更好，而依旧相对隔绝的地区。举例来说，如果你在一座小岛上建立了你的家，最好的方法是在一座更大，之前有人居住的岛屿上登录，清理干净所有还呆在上面的丧尸，然后把被遗弃的建筑重塑为你的新家。在陆地上，相同的做法可以是由，打个比方，由荒漠深处或结冻的苔原迁移到最接近的无人村落。最糟情况生存手册，以及很多历史文档，将是你完成整个重建的最佳指南。它们可能不会教你去做的，而你必须去做的，是确保你新的，更为文明的家的确安全！记住：你们便是这附近仅有的政府，仅有的警察力量，仅有的军队。确保安全将是你的职责，而尽管最直接的危险已经度过了，你也依旧绝对不能有所松懈。不管你将能找到什么，也不论你将会面对什么挑战，为你成功在一场自恐龙灭绝以来未曾见的大灾难，一个为活死人所统治的世界中生还而振奋吧！

第十章 袭击记录

这并不是历史上所有的丧尸袭击的清单。这个简单的年代记仅仅包含了那些信息被记录的，有人生还的，以及被作者从他的书籍中公布的袭击事件。而那些源自口耳相传的事件则难以取得。很多时候，这些故事因战争，奴役，自然灾害，或仅仅是国际性现代化的堕落引起的社会断代而泯灭。谁知道有多少故事，多少生死攸关的信息说不定甚至还有治疗手段在这数百年里丢失了。即便是像我们这样的信息自由的社会，也只有一小部分爆发会被报道。这是因为，有些时候，某些政治机构或宗教团体打算让所有关于丧尸的信息成为永远的秘密。而对丧尸爆发的无知同样也有所影响。那些怀疑其真实性又恐惧其可信性的人，在大多数情况下，都会截留这些信息。以下列出的记载虽然简短，却都有完备的档案记录。

注意：以下事件按其发生的年月日次序列出，而非发现的时间。

公元前 60，000 年，KATANDA，中非

最新的考古探索发现了一处位于 UpperSemliki 河沿岸，包含有 13 据人类头骨的洞穴。全部都被碾碎了。在它们旁边是一大堆化石化的灰烬。实验室中的分析表明，那些灰烬是这 13 人的其余部分。在洞穴的石壁上有着人类轮廓的绘画，摆出一种危险的姿态，双眼则呈现出一种邪恶的凝视。而在其嘴里则是另一个人类的身体。这一发现并未被视为一次真实的丧尸事件。一种理论认为碾碎的头骨和焚烧的身体是一种处置食尸鬼的手段，而洞穴壁画则寓意警告。其他人则要求更多的确切证据，比方说 Solanum 的化石残迹。

结论依然悬而未决。如果 Katanda 事件的真实性得以确认，这便又产生了一个新的问题，为什么这第一次事件和之后的第二次相距如此之久？

公元前 3000 年，HIERACONPOLIS，埃及

1892 年一次由英国人主导的发掘打开了一处没有任何特征的坟墓。没有任何线索能表明安葬其中的人为何，或是任何有关此人的社会地位怎样。尸体在一处打开的地穴外被发现，卷曲在角落中且只有部分的腐烂。上千的抓痕散布在坟墓的每一处表面，就好像这具尸体曾试图挖出一条路出去一样。法医的检测表示这些抓痕是在数年里由同一个体所造成的！尸体的右半身有几处咬痕。且齿形属于人类。一次全面的尸检显示这具尸体那干燥的，部分腐烂的大脑不仅跟那些被 Solanum 感染的个体相同(前额叶彻底的消失无踪)，而且还含有一些病毒特有的微量元素。争论现在集中于，古埃及医师都会移除他们的木乃伊的大脑组织，那么这一事例究竟是怎么回事？

公元前 500 年，非洲

在他那探索和殖民这片大陆西海岸的航程中，Hanno of Carthage，最著名的西方文明的航海家之一，在他的航海日记中这样写道：

在岸上的一片广袤丛林中，绿色的山峦将其峰顶隐藏在云中，我派出了一只搜索队深入陆地以寻找淡水我们的占卜者对这次行动提出了质疑。在他们眼里这是一片被诅咒的陆地，属于那些为神明所抛弃的恶魔。我漠视了他们的警告并为此付出了高昂的代价派出了 35 人，只有 7 人返回生还者呜咽的陈述中描述了一种丛林里的怪物。那些“人”有着蛇

的牙齿，豹的爪子，而且眼睛里燃烧着地狱的火焰。青铜的刀剑劈入它们的肉体却不会有血流出。它们以水手们的躯体为食，他们的哀号随风而逝我们的占卜者警告那些受伤的幸存者，声称他们将带给任何所触之物以痛苦我们催促我们的船尽快起航，将那些可怜的灵魂抛弃在人身野兽统治的丛林中。愿上帝宽恕我。

正如大部分读者所知的，Hanno 的许多成果一直都为历史学家们所争议不休。另一方面 Hanno 还描述他面对的是一种他称之为“大猩猩”的大型类猿生物(真正的大猩猩从来没有生活在大陆那一地区)，由此我们可以推断，这一事件可能其实是他，以及他之后的历史学家们的想象的产物。即便是这样，在忽略掉有关蛇牙，豹爪，以及燃烧的眼睛这样显而易见的夸张之后，Hanno 的描述的确非常类似于活死人。

公元前 329，阿富汗

苏阿战争期间，一只苏联特种部队拜访了一座由传奇征服者亚历山大大帝所竖立的无名纪念碑。在距纪念碑 5 英里远之处，一个战斗单位发现了一处据信是古希腊兵营的古老遗迹。在其他的史前古器物之中，有一个小青铜瓶。其上镶嵌的图案显示：(1)一个人咬另一个人；(2)受害人躺倒至临终，(3)受害人再次起身；然后继续(1)咬另一个人。这个瓶子的圆周形态，以及这些图片本身，都能证明一场不死者爆发，不管它是为亚历山大本人所目击，还是源自一名当地部族人士的讲述。

公元前 212 年，中国

秦朝时，所有内容不涉及时间劳作的书籍，例如农业或

建筑学，都被皇帝视为“危险思想”而被尽数下令烧毁。无疑那些被投入火焰中的有关丧尸袭击的档案将永不可知。这一保存在一位被处死的中国学者的住宅墙内的，残破不清的医学手稿，或许是那些袭击的一份例证：

处理 Eternal Waking Nightmare 的唯一有效手段，是用火焰彻底地烧至碎散。患者必须在身体被完全束缚住，嘴被塞满稻草的情况下才可以确保安全。所有肢体和器官必须被除去，并避免与其发生任何体液上的接触。每一部分都必须被烧成灰烬，然后往至少 12 个方向分开。这种不治之症没有任何其他应对方法对人肉的渴望，不可抑制如果同时遭遇多名牺牲者，加以控制将不可做到，必须直接予以斩首少林铲是达成这一目的最迅速的手段。

其中并没有提及“Eternal Waking Nightmare”的牺牲者是不死真的死了。只有那对活人血肉的不懈渴望，以及唯一可行的“治疗手段”能够暗示古代中国的丧尸活动。

公元 121 年，FANUMCOCIDI，CALEDONIA(现苏格兰)

尽管这起爆发的来源不明，整个过程倒是有完备的记录。当地的蛮人酋长，相信不死者只不过是单纯的精神病而已，于是他率领了 3,000 名战士去“结束这场疯子的起义。”结果：超过 600 名战士被吃掉，其余受伤的则最后转变成了丧尸。一位名叫 Sextus Sempronios Tubero，当时正在经过那片土地的的古罗马商人，目击了这场战斗。尽管并不能确凿无疑地描述清楚活死人，Tubero 还是敏锐地意识到，只有被斩了首的丧尸，才不会构成威胁。在以毫厘之差保住性命之后，Tnbero 将他的发现报告给了 Marcus Lucius Terentius，Roman Britannia 最接近事发地的守备部队指挥

官。不到一天之后，聚集的丧尸已达 9，000 之多。追随着逃亡者的脚步，这些食尸鬼继续往南移动，坚定不移地向古罗马军队的位置前进。Terentius 只有一个大队(480 人)的部下。而援军尚有 3 个星期的路程。Terentius 首先下令挖掘两道 7 英尺深，向内逐渐收缩，到最后接通为一道笔直的，近英里长的沟渠。最后的结果就像是一个向北方张开的漏斗。每条沟渠的底部都倒满了沥青液(即原油：在 Britannia 常被作为一种持久的燃料)。在丧尸接近之时，原油被点燃。所有掉进沟渠的食尸鬼被深陷在其中直到烧成灰烬。剩余的则被士兵们用外力推进沟渠，只剩下不到 300 个丧尸还在并肩前行。Terentius 命令他的士兵拔出短剑，举高盾牌，然后向敌人前进。在一场历时 9 个小时的战斗之后，所有丧尸的头颅都被斩下，那些依旧试图咬住什么的头颅则被滚进沟渠加以焚烧。古罗马军团的伤亡为 150 名死亡，无人负伤(士兵们杀死了所有被咬伤的战友)。

这起爆发的后果不仅立刻出现，而且在历史影响上相当重要。Hadrian 皇帝下令将所有与这起爆发有关的信息编辑成一部综合文献。这一指南不光详细描绘了丧尸的行为模式，还包含了有效处置的方法与手段，它为“处置大量人口不可避免的恐慌”提供了不可估量的助益。这一文档的拷贝，称为“军队命令 XXXVII”，被下发给帝国的每一只军团。因为这个原因，古罗马统治下的领土中发生的爆发再也不曾发展到临界数量，也因此不再有详细的报告。据信正是这起爆发促成了“Hadrian 之墙”的修筑，这是一座有效地将北苏格兰与岛屿的其他部分隔绝开的防御工事群。这是一起等级 3 爆发的教科书式的范例，同时也是有记载的事例中规模最大的。

公元 140-41 年，THAMUGADI，努米底亚(现阿尔及利亚)

古罗马帝国在当地的行政长官，Lucius Valerius Strabo 记录了 6 次发生在沙漠游牧部落中的爆发。所有这些爆发都被从 In Augusta 军团基地前往的两个大队所扑灭。处置的丧尸总数：134。古罗马军队伤亡：5。除了官方报告，一名随军工程师的私人日记揭露了一些深层次的发现：

当地一户家庭被困在自家住宅内至少 12 天，期间那些凶残的生物徒劳又不懈地抓挠刮擦着他们家的门窗。在我们的士兵将这一家人救出来后，他们看上去已近乎癫狂。由此我们可以了解，这种生物日复一日，夜复一夜永无终结的哀嚎，已证明是一种残忍的折磨。

这是人们第一次认识到丧尸袭击所能造成的心理伤害。全部 6 次事件，依据它们发生的年代次序，使我们能够确认，一或更多在一次事件中"生还"足够久的丧尸可以再次引发一场事件。

公元 156 年，CASTRAREGINA，GERMANIA(现德国南部)

一起由 17 个丧尸发动的袭击，其中包括一名被感染的德高望重的牧师。古罗马军队指挥官认出了新转化丧尸的特征，遂下令他的士兵消灭这位曾经的圣人。当地的市民因此被激怒，继而发生了一起暴乱。处置的丧尸总数：10，包括那位圣人。古罗马军队伤亡：17，全是在暴乱中丧生。古罗马军队镇压下的平民死伤：198。

公元 177 年，TOLOSA 无名殖民地，AQUITANIA(现法国西南部)

一份私人信件，由一名巡游商人写给他在 Capua 的兄弟，描述了这些攻击者：

他自树丛间而来，他的身体散发着恶臭。他灰暗的皮肤满是不会流血的伤口。转而注视着尖叫的孩童，他的身体似乎因兴奋而颤抖。他的头转向她的位置；他的嘴里发出可怕的嚎叫 Darius，曾经的军团老兵，冲了上去将恐惧的母亲撞到一旁，他用手臂抓住孩童，然后将短剑挥向一旁：那生物的头颅掉落在脚旁，然后在他躯体里剩余的血液流淌出来之前滚下山破 Darius 坚持要在将那具尸体投入火堆中时用皮革将其包住那依旧继续着令人厌恶的咬噬动作头颅，之后也被喂给了火焰。

这一文章显示出典型的古罗马人对于活死人的看法：没有恐惧，没有迷信，只不过是另一个需要专门措施加以处置的问题而已。这也是古罗马帝国时代期间最后的袭击记录。在这之后发生的爆发，既没有如此有效的战斗，也没有如此清晰的记录。

公元 700 年，FRISIA(现荷兰北部)

尽管从阿姆斯特丹 Rijks 博物馆拱顶上发现的一幅绘画的物理迹象显示，这起事件似乎是发生在公元 700 年左右。对颜料物质的分析方才将时间确切修正为以上的结果。整幅图画展现出一大队全副盔甲的骑士，向着一大群有着灰色皮肤，箭伤及其他伤口布满其身躯，还有血液从他们口中滴下的人发起进攻。在双方在构图中相互冲撞的地方，骑士们挥下他们的剑锋斩下敌人的首级。可以看见三个“丧尸”位于

图画的右手边角蹲伏在一名倒下的骑士身旁。他身上的盔甲被脱下了一些，一条胳膊被从他的躯干上扯下。丧尸们则以暴露出的血肉为食。由于整幅绘画没有署名，没有人知道它是在哪里绘就或它是怎样被竖立在博物馆中。

公元 850 年，萨克森不明省份(现德国北部)

Bearnt Kuntzel，一位前往罗马朝拜的修道士，在他的私人日记里记录下了这起事件。一个丧尸在黑林山地区四处徘徊，咬伤并感染了一名当地的农夫，这位受害人在死亡数小时后丧尸化，随即扑向了他的家人。由此开始，爆发逐渐蔓延到整个村庄。幸得生还者逃进了领主的城堡，却并没意识到他们中有人已被咬伤。随着爆发进一步扩散，邻近的村落也被卷入了其中。当地的牧师相信不死者，是因被恶魔的邪魂感染而变成，而圣水和圣祷语可以驱逐恶魔的邪魂。这场“神圣任务”随着一场屠杀而终结，整个地区教会全部的成员不是被吃掉就是变成了活死人。

不顾一切地，附近的领主和骑士联合起来要“用烈焰精华滋生的邪恶”。这一暴虐的的力量烧毁了 50 英里半径的范围内所有的村落和丧尸。不仅那些被感染的人类未能在屠杀中生还。当地领主的城堡重，居住于此的民众被和不死者困在一起，并在之后转变成超过 200 个被囚禁的食尸鬼。由于居民们锁住了城门，并且在死前拉起了吊桥，骑士们无法进入其中加以净化。结果，城堡之后被公告称为“恶鬼出没”达十年之久，从旁经过的人们都可以听到仍在里面的丧尸的哀嚎。

根据 Kuntzel 的记录，可数清的丧尸数目为 573，还有超过 900 个人被吃掉。在他的描述中，Kuntzel 还提到了一次大规模的针对周边犹太村落的报复行动，他们"信仰"的缺

乏被视为爆发的成因。Kuntzel 的笔记在梵蒂冈的档案库中得以保全直到于 1973 年被发现。

公元 1073 年，耶路撒冷

Ibrahim Obeidallah 博士，丧尸生理学研究最为重要的的先锋之一，他的故事既代表着一次伟大的进步，同时也是科学手段了解不死者的一次悲惨退步。不明的起因在 Jaffa，巴勒斯坦外缘的一座城市，引发了一场 15 个丧尸的爆发。当地民团依据古罗马军队命令 XXXVII 的译本，成功以最小的伤亡消除了这一威胁。一名刚刚被咬伤的女性接受了 Obeidallah，一位卓越的医师和生物学家的照料。尽管军队命令 XXXVII 要求尽速将被咬伤的人斩首并彻底焚烧，Obeidallah 设法通过说服(或通过贿赂)以使民兵同意他研究这一死去的女性。

最后谈判的结果是允许他将尸体以及所有的装备，全部移至城市里的监狱。就在一座囚室内，在执法者警惕的目光下，他开始观察那名被束缚住的受害者直到她断气然后继续研究直到其丧尸化。他在被束缚住的食尸鬼身上进行了诸多的实验。发现所有用于支持生命的身体机能都已不再运转，Obeidallah 以科学方法证实它身体上已经死去，至少在机能上。他行径整个中东，从其他可能的爆发里寻觅信息。

Obeidallah 的研究文档记录了丧尸全部的生理信息。他的记录包括对神经系统，消化系统，甚至不同环境下腐烂速率的报告。整个研究同时还包含对活死人行为模式的彻底研究，这一系列成果如果确实想必非同一般。讽刺的是，在基督教骑士攻破耶路撒冷的 1099 年，这位奇人被当作恶魔崇拜者被处死，几乎全部的研究成果都被破坏。残余的断章在之后的几百年里被保存在巴格达，据传只有原稿的一小部分

依旧留存。

另一方面，Obeidallah 自己的故事，以及他的实验的详细资料，在十字军的屠杀中为他的传记作者所保全(一位曾经是他同僚的犹太历史学家)。这名男人逃到了波斯，在那里这些成果得以拷贝，出版，并且在中东不同的领域得到适度的成功。拷贝之一现在被保存在特拉维夫的国家档案馆。

公元 1253 年，FISKURHOFN，格陵兰

遵循着日耳曼人勘探四方的伟大传统，Gunnbjorn Lundergaart，一位冰岛的酋长，组建了一队殖民者前往一处孤立的海湾口。响应他并加入队伍的人有 153 人。Lundergaart 在一个冬季过后回到了冰岛，推测是去采购物资和召集新的殖民者。5 年后，Lundergaart 回到了殖民地，却只发现化作废墟的营地以及仅仅一打的头颅，骨头上的肉被彻底地除去。之后他遭遇了 3 个人，2 个女人 1 个孩子。它们的皮肤是一种斑驳的灰色，而且身体上多处有骨头穿出皮肉。伤痕清晰可见，但却看不到丝毫的血流。一被看见，那些家伙便转而靠近 Lundergaart 的队伍。没有任何语言上的回应，他们向维金人发动攻击，且很快便被碎尸万段。古挪威人相信整个探险队遭到了诅咒，下令烧毁全部尸体和废弃的建筑。由于他自己的家人也包括在那些骷髅之中，Lundergaart 命令他的手下也将他自己杀死，肢解他的尸体，然后全部投入火焰。为 Lundergaart 的队伍所传开的“Fiskurhofn 传说”传到了爱尔兰僧侣耳中，并在被记录下后保存在冰岛，雷克雅未克的国家档案馆中。不只是因为这是古代北欧文明最精确的丧尸袭击记录，它或许也能解释，为什么所有位于格陵兰的维金殖民地，都在十四世纪全部神秘地消失无踪。

公元 1281 年，中国

威尼斯探险家马可波罗在他的游记中写道，在一次访问 Xanadu 的避暑行宫的时候，Kublai Khan 展示了一个保存在一玻璃罐透明含酒精液体(波罗形容这种液体为“有着酒的味道但清澈而刺鼻”)中的，被砍下的丧尸头颅。这个头颅，据大汉所说，是为他的祖父 Genghis 从他向西方的征服中返回时所取得。波罗写道，那个头颅知道他的存在。它甚至用它那几近腐烂的眼睛看着他们。当他伸出手去碰触它时，头颅咬向他的手指。大汗惩罚了他愚蠢的，并且叙述到曾经有一名低级宫廷官员曾经做了同样的事，然后被那头颅所咬伤。那名官员之后“看似死亡但几天后再次起身并袭击他的仆人。”波罗声称那个头在他身在中国期间持续“活着”。没人知道这一遗物的命运。在波罗从亚洲返回之后，他的故事为天主教廷所查禁，因而没有在他历险记的正式出版物中出现。

历史学家的理论认为，既然蒙古人曾经抵达过巴格达，这个头颅有可能是 Ibrahim Obeidallah 的试验样本之一，这一头颅或许可以称之为被保存得最好，最久的“活着的”丧尸标本的遗物。

公元 1523 年，OAXACA，墨西哥

当地传说着能够令灵魂堕落的疾病，可以导致对同胞的鲜血的饥渴。这瘟疫令男人，女人，甚至孩童的血肉变成灰色，腐败且带有不洁的气味。一旦黑化，便无可治愈，必然死亡，而且身体因此能够抵抗一切人类的武器，只有火焰可以将其摧毁我相信这是一场异教徒带来的灾难，由于，他们不信奉我主耶稣基督，这种疾病不可治愈。既然我们已经以

他的光明和爱为他们祈，我们必须努力搜寻这些黑化的魂灵，并且尽天堂的圣力净化它们。

这篇最近在圣多明各(多米尼加首都)发现的文字，据推测，是 Father Esteban Negron 在原稿的基础上加以修改得来的。他是一位西班牙牧师，同时也是 Bartolome de las Casas 的学生。其意图在于混淆原稿的真实性。有人相信这是梵蒂冈教廷下达的查禁所有此类之主题信息的命令使然。也有人认为这是一起和“希特勒日记”相似的纯粹欺骗。

公元 1554 年，南美洲

一支由 Don Rafael Cordoza 指挥的西班牙探险队，深入亚马逊丛林以期寻找传说中的黄金国埃尔多拉多(El Dorado，理想中的黄金国，传说中的宝山)。图皮人向导警告他不要进入一处被称为“永眠之谷”的地区。他们警告说，在那里，他将会发现一种生物，它们哀嚎如风，饥渴嗜血。图皮人还说，很多人进入了这座山谷，却无一返回。绝大部分的征服者都为这警告所恐惧，然后要求返回海岸。而 Cordoza 则认为图皮人虚构了这个故事，以便隐藏黄金国的存在，于是他逼迫他的探险队继续前行。天黑之后，营地遭到了数打活死人的袭击。那晚上发生了什么依旧是个谜。SunVaronica，运送 Cordoza 由南美前往圣多明各的客轮的旅客名单，显示他是抵达海滩的唯一幸存者。他究竟是战斗到了最后，还是仅仅抛弃了他的手下，没有人知道确切答案。一年之后，Cordoza 来到了西班牙，他在这里写下整场袭击的经过，然后同时交给了马德里皇室及罗马宗教法庭。他因为浪费皇室的财产，以及向梵蒂冈述说亵渎神明的话语而获罪，这位西班牙征服者被夺去了头衔之后死于凄惨的贫穷。他的故事是这一时期西班牙历史中许多相关文档的片段的

集合。没有任何原始资料被发现。

公元 1579 年，太平洋中部

在他环绕世界的航海过程中，法兰西斯·德瑞克，这位在后来成为国家英雄的海盗，在一座无名小岛锚泊以补充淡水和食品等物资。当地居民警告他不要前往一处小的，不远处的珊瑚礁岛屿，因为那里被“亡者之神”所占据。根据当地的传统，凡是死者和晚期病人都会被置于那座小岛上，在那里神会将他们带走，无论身体还是灵魂，从而得享永生。德雷克对这个传说着迷，打算前去调查。通过在离岸的船上观察，他看到了一场本地的仪式活动将死者的尸体放置在岛屿的海滩上。在几声螺号响起后，当地人退到了海上。又过了一会儿，几个类人物事交错地步出了丛林。

德雷克看着它们以尸体为食，然后无精打采地离开了视野。让他惊愕的是，被吃到一半的尸体站了起来并蹒跚地跟在之后。德雷克在他的一生中从未向任何人提起过这一事件。而这一事件的记载直到他死后，才从他藏匿的一本航海日记中被发现。这本航海日记，在一位又一位收藏家手中流传，最后来到了现代皇家海军之父杰基？费舍尔海军元帅的图书馆中。1907 年，费舍尔做了几本它的拷贝并作为圣诞礼物送给几位朋友。德雷克将这座岛屿称为“该死的岛”，出人意料的合适之至。

公元 1583 年，西伯利亚

声名狼藉的雅尔马克哥萨克兵的一支侦察队，由于在冰封的密林中迷路且濒临饿毙，于是前往一处本地亚洲人的部落寻求庇护。在他们回复力量之后，这些欧洲人以宣称对这个村落的统治，作为对庇护他们的亚洲人的回报，并驻扎于

此以待冬日过后雅尔马克哥萨克兵主力的抵达。在以村落的储备食物欢宴数星期后，哥萨克兵们开始以村民自己来填报自己饥饿的肚皮。在一场残暴的同类相残行动后，13 个人被吃掉，其他人则逃往了野外。哥萨克兵以这种新的事物来源维持了几天的生存。最后在不顾一切的情况下，他们把目光转向了村民们的墓地，据信那里的低温足以保持被埋葬的尸体血肉的新鲜。被首先掘出的，是一位下葬时不到 20 岁，手脚被绑住口被塞上的女性。

刚被解冻，这个死去的女人便苏醒过来。哥萨克兵大吃一惊，并随即打算搞清楚她是如何做到，他们除去了她的塞口物。女人咬伤了一名哥萨克兵的手。由于一如既往的短视，无知，以及残忍，哥萨克兵们肢解，烧烤，然后吃掉了她的肉。只有两个人能没有这么做：受伤的战士(据信是由于他的同伴认为没必要在要死的人身上浪费食物)以及一位极度迷信的战士他相信这肉已经被诅咒了。在某种意义上，他是对的。所有吃下了丧尸肉的人当晚就死了。伤者也在第二天早上断气。

生还的一人试图烧毁这些尸体。就在他准备火葬用柴堆时，被咬的那具尸体丧尸化了。背后的新丧尸穷追不舍，孤独的幸存者开始了在西伯利亚大草原上的逃窜。在差不多一个小时的追逐后，暴露在寒冷中的丧尸冻结了。这名哥萨克兵在被另一只雅尔马克手下的侦察队拯救之前，迷失了好几天。他的经历被俄罗斯历史学家 Father Pietro Georgiavich Vatutin 加以记录。这一存放在拉多加湖中的 Valam 岛上的档案馆里的档案，一连好几代都不为人知，。直到现在它才被翻译成英文。那个亚洲人村落的命运及其真实身份之类完全没有头绪。之后雅尔马克针对这些人进行的种族屠杀只有

很少的幸存者。从科学的角度观察，这是第一份涉及被完全结冻丧尸的记录。

公元 1587 年，ROANOKE 岛，北卡罗来纳

与任何来自欧洲的援助相隔绝英国殖民者，派出专门的狩猎队前往大陆获取食物。队伍之一失踪了 3 个星期之久。终于有孤身一人的生还者返回，描述了一场攻击："一群野蛮人...他们腐烂，生蛆的皮肤不惧火药和子弹！"尽管 11 人队伍中只有 1 人被杀害，另外还有 4 人受到残忍的伤害。这些人在之后几天里死去并被埋葬，却在几小时之后从他们那浅浅的墓中再次起身。幸存者发誓他其余的队友被他们曾经的同志活生生地吃掉了，只有他逃了出来。殖民地地方官员宣称他同时犯下说谎与谋杀罪。他在次日早晨被绞死。

第二支队伍被派出以寻找那些尸体以"不让他们的肉体被野蛮人所亵渎。"这支 5 人队伍返回时形同行尸走肉，身上布满抓伤和咬伤。他们在大陆上遭到了袭击，袭击者既有那些现已被澄清的，已被处死的生还者所描述的"野蛮人"，也有第一支狩猎队的成员。这些新的生还者，在一系列医学检查后，在几个小时里竞相离世。在下一个黎明他们被埋葬。当天晚上，他们又钻了出来。这个故事的其他方面十分粗略。一种观点认为整个城镇都被感染并彻底毁灭。另一种则认为克洛坦族(印第安人之一族)，察觉了这一危险，随即包围并烧毁了岛上的每一处殖民地。而第三种记录，则是同样的美洲原住民拯救了幸存的镇民，并处置了所有不死者和伤者。所有这些故事在之后的两个世纪里或被当作虚构文章，或者成为历史文档。但没有一个能够无懈可击地解释，为什么英国人在美国的第一个殖民地，最后消失得无影无踪。

公元 1611 年，EDO，日本

Enrique Desilva，一位在这岛国上行商的葡萄牙人，在给他兄弟的信中写下了这段文字：Mendoza 神父，通过给他灌下 Castillian wine，我使他讲起一个最近转为吾等信仰的人。这个野蛮人来自这片荒僻未开化的大陆上最为隐秘的团体之一，“生命兄弟会(The Brotherhood of Life)”。依据这位老皈依者的言语，这个秘密社团训练暗杀者以服务我所说的全为至诚之言恶魔的意志这些生物，就他的解说来看，曾经是人类。而在他们死后，某种不可目睹的邪恶使其再度起身它们以活人的血肉为飨宴。要与这这恐惧战斗，“生命兄弟会”'的成型，据 Mendoza 所说，依据他的亲身经历：他们自小便接受训练受训于破坏的艺术他们那些风格迥异的徒手格斗技巧，很大程度上都是为了躲避恶魔的侵蚀，以犹如蛇行一般的扭动身体来避免被擒抓他们的武器，形状奇特的东方单刃刀，专为斩下头颅而设计他们的寺庙，即便其位置是最高机密，据说在一处房间的墙上，装饰着依旧存活并且依旧在咬噬的头颅。那些新近成员，如果想要正式进入兄弟会，必须能彻夜置身于那间房间中，孤身无械而仅与那些不洁之物为伴如果 Mendoza 神父的故事俱为真实，这片土地，正如我们总是怀疑的，实为一处不信神的邪地若不是丝绸和香料的诱惑，我们将会毫无迟疑地避开这片海岸我向老神父询问这位新皈依者身在何方，以便向其本人聆听到这个说法。神父则告诉我，他已在两星期前为人所谋杀了。“兄弟会”不会容许这秘密泄露出去，也不会接受他们的成员的不忠行为。

封建日本存在着许多秘密社团。“生命兄弟会”过去没在任何文献中被提及。Desilva 地信件中存在一些历史错误。

比方说把日本刀称为“弯刀”(绝大部分欧洲人对日本文化的一星半点都不屑一顾。)他所描述的嚎叫的头颅同样也是一个错误，毕竟，几个没有横膈膜，肺和声带的丧尸头是发不出任何声音的。但如果他讲的故事是真的，这便可以解释，为什么罕有发生在日本的爆发，被报告到世界其他地区。不管是日本文化所制造的隔音墙，抑或生命兄弟会对其职责的履行，两者都能隔绝任何爆发的报告不传播到外界。这种情况将一直持续直到二十世纪中叶为止。

公元 1690 年，南大西洋

葡萄牙商船 Marialva 离开西非比绍(几内亚比绍的首都和最大城市)，它是一艘驶向巴西的奴隶船。这艘船从未抵达目的地。3 年后，在南太平洋中部，丹麦船 Zeebrug 发现了漂流着的 Marialva。一支临时队伍被组建以进行搜救。他们找到了，事实上，一艘满载变成不死者的非洲人的船只，它们依旧被锁在锁链里，挣扎着咆哮着。

没有船员的影子，而且每个丧尸身上都至少有一处咬伤。丹麦人相信这艘船是被诅咒了的，于是急忙划着小艇回到自己的船上，并将发现报告给了船长。他立即以舰炮击沉了 Marialva 号。由于没有任何途径查明感染究竟如何传播到船上，我们所能做的只有猜测。船上没有发现救生艇。只有在自己舱室里被发现的船长尸体，尸身头部有着自杀留下的伤口。有些人相信，既然所有非洲人都是被锁好的，最初的感染者必然是一名葡萄牙船员。如果的确如此，那些不幸的奴隶，必然在不得不忍受着观看他们的捕捉者一个又一个地被吞吃或感染之时，慢慢地变成活死人，病毒就这样传遍了全船。甚至还存在更为糟糕的可能性，这些船员可能攻击并感染了一名被锁住的奴隶。这个新的食尸鬼，依次咬伤相

邻的，在他身旁尖叫着的同伴。一个又一个的这样传递下去，直到尖叫声最终平息而整个舱室现在都装满了丧尸。想象一下那些身处长列最末端的人，看着他们的未来缓慢而坚定地接近，这足以视为最糟糕的梦魇。

公元 1762 年，卡斯特里，圣卢西亚首都，加勒比海

这起爆发的故事至今被人谈论，不仅是加勒比海地区的居民，也包括那些移居联合王国的人们。因此成为了一个强有力的警告，不仅仅在与活死人的力量，更在于让人们联合起来加以对抗的困难性。整起爆发发源自圣卢西亚岛卡斯特里市的一座小而人口过度密集的城市中的白人贫民区。一些自由黑人和白黑混血儿意识到了这起"疾病"的来源并试图警告那些当权者。他们被忽视了。爆发被诊断为狂犬病。第一批感染者被锁进了当地监狱。那些在试图制止他们的过程中被咬伤的人，则在未经处置的情况下返回了家中。爱 48 小时内，整个卡斯特里都陷入了混乱。当地民兵，不知道如何阻止这起冲击，很快便被击溃并吃掉。幸存的白人逃出城市前往偏僻的种植园。由于他们中很多都已被咬伤，他们最终把感染传遍了全岛。到了第 10 天，50%的白人人口都已死亡。约 40%，超过几百人，变为丧尸漫游于全岛。所有幸存的白人或者通过可以找到的轮船顺水路离开，或者把自己锁进位于 Vieux 堡和 Rodney 港的两座堡垒。这导致了一支规模不小的，发现自己自由了，却又置身于不死者威胁下的黑人奴隶群体。和白人居民不同，这些曾经的奴隶们有着对他们的敌人了解颇深的文化，这一宝贵资产令决心取代了狂乱。各处种植园的奴隶们令自己团结成紧密有序的猎杀队伍。武装着火把与弯刀(所有火器都被逃窜的白人们带走了)并联

合起所有剩下的自由黑人与黑白混血儿(在圣卢西亚这两者的团体虽不多却很突出)，他们由北至南扫荡整座岛屿。通过鼓声通讯，各个队伍分享着策略，调整着战术。在一场缓慢却深思熟虑的浪潮中，他们在七天里清扫了圣卢西亚。那些依旧呆在堡垒里的白人拒绝加入这场奋斗，毕竟他们在种族差异上的固执不亚于他们的怯懦。在最后的丧尸被清除逾十天后，英法殖民军抵达了。即刻，所有从前的奴隶都被用锁链锁起。所有反抗者都被绞死。由于整起事件被视作一场奴隶起义，所有自由黑人和黑白混血儿都被因莫须有的谋反罪名而被奴役或绞杀。尽管没有留下任何笔头记录，依旧有口头的传说流传至今。谣传有一座纪念碑被建立在岛上某地。没有本地居民能证实它的所在地。如果有人能从卡斯特里事件学到什么，那就是一队平民，灵活而有序，即使仅有最原始的武器和最基本的通讯方式，也强大得足以面对任何丧尸袭击。

公元 1807 年，巴黎，法国

一个男人被许可进入 Chateau Robinet，一处为犯罪而精神病患者所设立的“医院”。据地区行政长官 Reynard Boise 博士的官方报告：“病人看上去语无伦次，近乎野兽，有无法满足的暴力欲求他的嘴像疯狗一样不停想咬东西，他在被拘束住之前成功地伤害了另外一名病人。”接下来，故事提到那“受伤的”同室者遭到了通常的处置(包扎伤口并服下一剂朗姆酒)，然后被一处关进另有五十名男女的多人单间。随后几天里发生的，是一场暴力的狂欢。

守卫和医生，都被从单间里发出的尖叫声所惊吓，直到一星期过去之前都拒绝进入。到现在，全部剩下的只有五名感染者，身体一些部分被吃掉的丧尸，以及几打支离破碎的

尸体。Boise 很快便申请了退休并过起私人生活。这些活死人之后发生了什么鲜为人知，一开始的丧尸怎么被带到这处机构也是无人知晓。拿破仑波拿巴亲自下令关闭这所医院，“净化”，之后改建为一处为伤兵建立的康复所。同样，我们对于第一个丧尸的来历一无所知，不论是他如何感染上疾病，或他是否还感染了其他 Chgteau Robinet 的人。

公元 1824 年，南非

以下摘录引自 H.F.Fynn 的日记，他是最早与祖鲁王 Shaka 接触、认识并展开对话的英国探险队中的一名成员。

“牛栏充斥着生命的嗡嗡声...年轻的贵族径直走进牛栏的中央...王的四位最伟大的战士警戒着其中的一个东西，它手脚被束缚一块袋子一样的皇家牛皮覆盖着它的头。同样的牛皮包裹着它的手及它的守卫的前臂，这样一来，就不会有肉体能接触到这个被宣告堕落者年轻贵族举起了他的长矛(四英尺长的刺枪)，然后刺进了围栏王高声命令他的战士向牛栏里投掷武器。被宣告堕落者重重倒地，那撞击声犹如烂醉之徒。牛皮袋从它的头上滑落它的脸，是如此的令我惊恐不已。有一大块肉从他的脖子上被撕下就像是某种肮脏的野兽所致。它的眼球已被挖去，残余的深孔犹如地狱的凝视。任何伤口都没有哪怕最少一丁点的血液流淌。王举起手，让围观者按捺焦躁。一阵寂静笼罩了牛栏；那是如此的静滞，似乎连鸟儿也遵从了伟大王者的意志年轻的贵族将长矛举至胸前，然后呼出一声。他的声音太过谦恭太过温和难以辨听。然而那人，那可怜的恶魔，无疑听到了那声音。他的头慢慢转过，它的嘴渐渐张大。从它那伤痕累累残缺不全的喉咙发出的声音如此可怕，以致震慑我每一根骨头。那怪物；此时我深信它是一个怪物；缓慢而迟钝地趋近贵族。年轻的

祖鲁男子挥舞起他的长矛。

他刺中了，将黑色的锋刃刺进那怪物的胸膛。那魔鬼没有倒下，没有断气，没有表现出丝毫心脏被贯穿的表现。它继续进行它那坚定不移的，冷漠的前进。那贵族退却了，颤抖犹如风中落叶。他绊倒在地，大地粘住了他那汗水覆盖的身躯。人群保持着他们的寂静，犹如一千个黑檀木雕像凝视着那幕景象。于是王踏入牛栏并吼道‘Sondela！Sondela！’那怪物立刻将注意力由贵族转向王。有着仿佛步枪弹丸般的速度，王将长矛从怪物胸前拔出并将它捅进那对空洞的眼眶之一。它随即剑术冠军一般旋转那武器，让那利刃在怪物的头骨中搅动。这可憎之物双膝着地，然后向前倒地，将它可憎的面容埋进非洲的红土中。”

叙述性的文字就在这里结束了。Fynn 再也没有详述那位命定的贵族或被杀死的丧尸之后怎样。自然，这段描述了一种仪式行为的文字引来了几个亟待探讨的问题：什么是这种利用丧尸的方式的起源？祖鲁人是否有更多食尸鬼用于此途？如果是这样，他们又怎么得到它们的？

公元 1839 年，东非

James Ashton-Hayes 爵士，有组织地寻找尼罗河源头而未果的诸多欧洲探险家之一，在文化上也有公认的知名度，以下则摘自他的游历日记。

他在早上来到村庄，一名手臂上带伤的黑人。显然这个小野蛮人错失了他的枪击，然后原本的大餐给了他一个吻别。由于此时我发挥出的幽默感，之后的状况给我带来了一次野蛮的冲击村落的巫医和酋长一同检查了伤口，聆听了年轻人的述说，同时做了一些没有声张的决定。伤者满面泪水地，同他的妻子和家人道了别显然在他们的风俗里，身体接

触是不被允许的，之后他俯身在酋长脚下：老人举起了一挺巨大的，铁质磨尖的长棍棒猛地插进了可怜人的头颅，在里面搅动仿佛那是一个巨大的黑蛋。几乎同时，10 名部落战士同时抛下了他们的长矛，拔出了他们粗糙的短剑，同声唱起一首奇异的圣歌，“Nagamba ekwaga nah eereeah enge”。那含义是，他们共同穿越草原。令我惊骇的是，那不幸的野蛮人的尸体随后被肢解并焚烧殆尽，那女子在冲天的烟柱旁哭泣不止。当我向我的向导询问详细情况时，他仅仅用她那瘦小的身体耸了耸肩然后应道，“你想让他又爬起来么，就在今天晚上？”这些野蛮人当真是不可礼遇。

Hayes 忽视了说明部落的确切位置，而进一步的研究更证明他所有的地理档案都充斥着可悲的错误。(毫不奇怪他从没找到尼罗河。)幸运的是，那首战歌后来被辨识为“Njamba egoaganu era enge”，其 Giyu 语的含义为，“吾等同战，同胜或同死”。这令历史学家们至少可判断此事发生在现在的肯尼亚地区。

公元 1848 年，OWLCREEKMOUNTAINS，怀俄明州

尽管这可能并非合众国内的首次丧尸袭击，它也是被记录的首次。一只 56 人被称为 Knud-hansen 队的开拓者队伍，在他们前往加利福尼亚途中的落基山脉中部失踪了。一年后，第二队开拓者发现了一座探险队营地，据信是上一只队伍最后的宿营地。

一场战斗的迹象显而易见。各类损坏装备的残片散落在整个营地里。我们还发现了至少 4、50 具的尸体。尽管他们都遍体鳞伤，共通之处则是头颅的破坏伤。这些孔洞有的是子弹导致的创伤，其他则是由钝器诸如锤子甚至石块所致

我们的向导，一位在这片荒野中有多年生存经验的老手，相信这一切并非印第安人的所作所为。毕竟，他争辩说，他们为何杀害了我们的人却不带走马匹和牛只？我们细数了所有动物的骸骨并同意他所言非虚另一件令我们悲哀不已的事，是在每名死者身上发现的咬伤全是人为，没有动物造成的，无论从嚎叫的雪狼到小小的蚂蚁一种都没有，检查过牲畜的尸体后，我们也排除了它们作为共犯的可能。

同类相残相食的传奇故事一再被传说，但我们总是惧于相信这类冒犯上帝的野蛮行径，尤其是这类发生在开拓者队伍里的然而我们所无法了解的，在于他们为何在食物远未耗尽时便早早地兵刃相向。

这段文字来自 Arne Svenson，一位成为开拓者和农夫的学校教师，是第二队开拓者的成员之一。这故事本身并没有确切表明那是一次 Solanurn 爆发。表面的证据可能只是看似坚固，但 40 年后再度发生的事却成为了决定性的证据。

公元 1852 年，恰帕斯，墨西哥

一队来自波士顿的财宝猎人，James Miller，Luke Mac Namara，还有 Willard Donglass，进入了偏僻的丛林地区意图掠夺传说中的玛雅遗迹。在他们于 Tzinteel 村停留时，他们目睹了一场一位被称为“饮下撒旦之血”之人的葬礼。他们眼中那人被紧缚，封口，且依旧存活。由于相信这是某种野蛮的死刑，这些北美人成功地救出了那名罪人。随着镣铐和塞口物被除去，那囚犯立即袭击了他的解放者。枪击对他无效。Mac Namara 被杀死了；另两人则受了轻伤。一个月后，他们的家人收到了在袭击当天所写出的信件。在信中，两人叙述了他们冒险的详情，以及一段生成他们那被杀害的同伴在袭击过后“复生”的誓言。他们还写到自己那浅浅的

咬伤开始化脓，自己也处于严重的高烧中。他们同意在墨西哥城里接受治疗并休息几个星期，然后尽快回国。从那之后他们就不知所踪了。

公元 1867 年，印度洋

一艘英国邮船，RMS Rona，运送 137 名罪犯前往澳大利亚，在 Bijourtier 岛抛锚以援救一艘未经确认的，似乎在沙洲上搁浅的船只。救援队发现了一个背部受损的丧尸，瘫在这艘船废弃已久的甲板上。在他们打算呼叫帮助时，丧尸迅速扑来并咬伤了一名水手的手指。同时另一名水手用弯刀砍下了丧尸的头，其他人将伤者抬回了船上。当晚，受伤的水手被安置在自己的铺位上，服下了一剂朗姆酒，并被船上的外科医师承诺会查看他直到黎明。也就在当晚，这位丧尸新人袭击了他的同事。船长在惊慌中，下令用隔板阻断船舱，把食尸鬼放进囚室，然后继续前往澳大利亚的航程。在余下的航程中，舱室里回荡着的尖叫慢慢变成了嚎叫。有些船员发誓他们听见了似乎是老鼠啃食尸体所发出的不快声音。

海上六个星期后，船在佩思靠港。船长和船员冲上岸去向地方官员报告发生了什么。显然，没人相信这些水手的故事。一支正规士兵组成的分遣队被排除，他们能得到的命令仅有护送那些囚犯。RMS Rona 继续在港口停泊了 5 天以等待这些士兵抵达。在第 6 天，一场风暴毁坏了船的锚链，将船带离了海岸线数英里，并让它装上了一处暗礁。镇民和前船员们，没能发现任何不死者的证据。剩下的就只有人类的骨骼和指向内陆的足迹。Rona 的故事在后来的十九世纪及二十世纪初于水手间流传甚广。在海军部的记录里，这艘船是在海上失踪的。

公元 1882 年，PIEDMONT，俄勒冈州

此次袭击的证据来自一支救济队，他们的任务是调查一处隔绝于外界两个月的银矿。队伍在 Piedmont 发现了一处屠宰场。许多马匹被烧死。其余的则全身布满弹孔。奇怪的是，这些枪伤显示攻击全部来自房屋之内，即是战斗全部发生在围墙里面。更令人吃惊的则是 27 具遍体鳞伤还被吃掉一半的人类骨骸。一开始判断的同类相食，则因为在村落仓库里存有足以供应整个冬天所需的物资而被推翻。在调查矿洞之时，救援队找到了他们最后也最最可怕的发现。整个入口处被引爆从而隔绝内外。里面发现了 58 个男人，女人，还有孩童，全都死于饥饿。搜救队相信他们储备并耗尽了足以支撑数星期的食物暗示这些人被埋葬的时间远长于物资可支撑的时间。在结束了对所有尸体的清点不管是毁坏还是饿毙，全部加以清点之后发现至少 32 个村民去向不明。

被最广泛接受的理论是，由于某种原因，一只或一群食尸鬼自荒野中出现并向皮德蒙特发动了袭击。在一次短暂而暴虐的战斗后，生还者将所有能一次带上的食物全部带进了矿洞。然后爆破坑洞困住了自己，这些人所预计的救援永未到来。令人怀疑的是，在下决心撤入矿洞之前，是否有一名或更多的生还者试图跋涉通过荒野前往最近的前哨站寻求帮助。由于并不存在相应的记录而且也没发现相关的尸体，从逻辑上判断这些求援者要么已在荒原上腐烂，要不就被不死者吃掉了。如果的确是丧尸所致，它们也没剩下什么。Piedmont 事件没有受到任何官方上的掩饰。谣言的内容从瘟疫，雪崩，到混战还有“印第安人”(没有什么美洲原住民生活在 Piedmont 及其周围)的袭击。矿坑再也没有被开发。Patterson 矿业公司(矿藏与村子的所有者)向每位 Piedmont 居

民的亲属赔付了 20 美元的补偿以换取他们的沉默。这次处理行动的证据可以在公司的账目清单上被查阅。于 1931 公司破产时被发现。之后没有进行再一次的调查行动。

公元 1888 年，HAYWARD，华盛顿

这段文字描述了北美最早的自由丧尸猎人的形象。事件的起因来自一位名叫 Gabriel Allens 的设阱捕兽者带着一道很深的伤口撞进了镇子。“Allens 谈到一个像一个发狂的人一样徘徊的幽魂，它的皮肤灰暗如石，他的双眼满是无神的凝视。正当 Allens 靠近那个不死者时，他发出一声可怕的嚎叫然后腰上了猎手”。这段文字来自 Jonathan Wilkes 的游历日记，这名乡镇医生在 Allens 遇袭后处置了他的伤口。对于感染如何从这最初的牺牲者散布到镇上其他人，我们所知甚少。档案的残片表明接下来的牺牲者就是 Wilkes 医生，然后是 3 个试图阻止他的人。

在最初的袭击发生后的第 6 天，Hayward 成为了一个处在围攻中的镇子。许多人将自己关在各自的房屋里或镇上的教堂中，与此同时丧尸们则在摧毁他们设置的路障。尽管火器很充裕，却没有人知道爆头的必要性。食物，水，以及弹药被迅速的消耗。没有人认为他们还能再多支撑个 6 天。在第 7 天的黎明，一个名叫 Elija Black 的勒科塔人来到了镇上。骑着马，装备着一把美军骑兵马刀，他在一开始的 20 分钟里就斩下了 12 个丧尸的头颅。然后，Black 用一根烧焦的木棍在水塔周围画了一个圈并爬了上去。通过大叫，一只古旧的军号，以及他那匹绑着的马作为诱饵，他试图将镇上所有活死人都吸引到他所在的位置。任何一个进入那圆圈的不死者都被他的温彻斯特连发枪所爆头。通过这种安全的，训练有素的策略，Black 在 6 个小时里消灭了全部的亡

者，总共 59 只丧尸。在那些幸存者还在搞清楚究竟发生了什么的时候，他们的救世主已经走了。

之后对记录进行的拼凑显示出了 Elija Black 的背景。他还是一个 15 岁的少年时，他和他的祖父遭遇了 Knudhansen 开拓队大屠杀。由于至少一名成员在早些时候被感染，在他转变后，便袭击了队伍里其余的人。Black 和他的祖父通过使用印第安战斧破头，斩首，以及火焰消灭了其他丧尸。"幸存者"之一，一个 30 岁的女人，解释了感染是如何传播，此外，超过半数的前队员已经散落在荒野中。她随后不得不承认她和其他人的伤口是不可治愈的诅咒。毫无疑义，他们祈求死亡。

在这次安乐死后，老勒科塔人给他的祖孙展示了一处未被发现的，在战斗中受到的咬伤。Elija Black 那天处置最后的一名死者是他自己的祖父。从那时开始，他便将他的余生投入到消灭 Knudhansen 开拓队其余的丧尸之中。每一次遭遇战中，他的学识和经验都得到成长。尽管从未到达 Piedmont，他消灭了 9 个从那镇上漫游到荒野上的丧尸。在 Hayward 的时候，Black 很可能成为了世界首屈一指的野外生存专家，追踪者，以及不死者侩子手。对他的余生或者最后的结局我们鲜有所知。1939 年，他的传记同时以书本和报纸连载的方式被出版。由于俩者任一版本都没有留存，要想知道 Black 经历了多少次战斗可谓不可能。对于他那失落的书本的细致搜寻则正在进行。

公元 1893 年，LOUISPHILIPPE 堡，法属北非

这篇法国外籍兵团一名下级军官的日记，叙述了历史上最大规模的一起丧尸爆发：

黎明到来 3 个小时后，有一独自前行，因烈日和干咳濒

临死亡的阿拉伯人，徒步走来...在经过一天的休息，治疗和饮水后，他描述了一种将受害者变成嗜食人肉的怪物的瘟疫...在我们的侦察队准备好前往村庄之前，南墙上的哨兵报告发现有看上去像是一群动物一样的物事出现在地平线上...通过我的望远镜，我可以看见他们并非动物而是人，他的的皮肉缺乏颜色；他们的衣服陈旧而破烂。风向改变，带给我们的，首先是一阵干枯的嚎叫，不久之后，又有了人类腐败的恶臭...我们猜测这些可怜的不幸者是跟着我们的那位幸存者过来的。他们怎么能可能穿越这么长一段距离而没有食物和水，我们无从猜想...呼叫和警告没有收到任何回应...我们的大炮炮弹的爆炸无法驱散他们...远程步枪的射击看上去毫无效果！...Strum 下士立刻被派遣骑马前往 Bir-El-Ksaib 求援，随即士兵们锁上大门以备战斗。

这次袭击成为了有记录的持续最久的不死者围攻。军团士兵无法抓住他们的袭击者是死人这一事实，将弹药浪费在射击其躯干上。偶然的爆头不足以令他们意识到这一有效战术。Strum 下士，被派出求援的人，从此一去不回。可以猜想他是由于敌对的阿拉伯人或沙漠本身而迎来终结。他那些位于堡垒里的同志之后被包围了足足三年！幸运的是，一支补给驼队恰好抵达。水则能够从城堡里的建筑物中的井里取得。驮畜和马匹最后被屠宰并被作为最后的口粮进行配给。整个这段时间里，不死者军队，超过 500 之众，一直包围着高墙。日记里记录说，随着时间的过去，有不少被自制炸药，临时制作的燃烧瓶，甚至从墙上用力掷出的大石块所摧毁。但这并不足以破坏整场围攻。

没完没了的嚎叫让一些人患上精神病，其中两人甚至自杀了。还有些人试图跳下城墙并逃生，但所有这样付诸实施

的人都被包围并吃掉了。后来甚至发生了一场反抗领导阶层的兵变，使总的生还者人数变成区区 27 人。到了这时候，残余部队的指挥官做了一个孤注一掷的计划：

所有人装备好充足的水和任何剩余的小份食物。所有通向墙头的梯子和楼梯予以破坏...我们全部爬上南墙，全力呼喊令几乎全部那些家伙聚集在大门前。Drax 上校，伴着一个人所能表现的最大勇气，他跳下到阅兵场上，然后抽掉了门闩。突然间，那些腐臭的民众涌进了我们的堡垒。上校确认他给了它们足够的引诱，引领那些失魂者穿越阅兵场，跨过兵营和食堂，通过医务室...他刚刚及时抵达安全之处，一只粗糙的，腐烂的手紧紧的抓住了他的靴子。我们继续呼唤那些生物，发出嘘声和嘶嘶声，像野猴子一样跳跃，只有现在我们在召唤这些生物进入我们的堡垒！...Dorset 和 O'Toole 跳下了北墙...他俩冲向大门并锁上了它！...那些位于内部的生物，以它们那无脑的狂暴，根本不会试图去再度简单地开门！就像之前它们试图向里推把门弄开一样，它们只不过是让自己陷在里面更进一步！

军团士兵们随后跳下到沙地上，进入到同墙外的零散丧尸间的肉搏战，之后开始前往最近的，位于 240 英里以外的 Bir Ounane 的绿洲。军队记录并未记载这次围攻。没人能解释为什么，当不再有部队从 Louis Philippe 堡出外时，没有派遣哪怕一直侦察队进行查看。唯一与此次事件有关的官方行动，是 Drax 上校的军事法庭审判和关押。他的审判记录，包括具体供词，依然处于密封。关于这次事件的谣言依旧在军团，军队，以及法国社会里传了十年。也出现了不少虚构的“恶魔的围攻”的记录。尽管这次事件被否认存在，法国外籍军团都没有再向 Louis Philippe 堡派遣一支探查

队。

公元 1901 年，LUSHAN，台湾

根据 Bill Wakowski，美海军亚洲舰队的一名水手的记述，几名住在 Lu Shan 的农夫从他们的床上爬起并开始进攻村庄。由于 Lu Shan 地处偏僻且缺有线通讯(电话)，信息直到 7 天后才传到台北。

这些美国传教士，Aljired 牧师的同事，他们认为这是上帝对那些拒绝追随"他"的中国人的惩罚。他们认为信仰，还有天父会驱除他们身上的邪恶。我们的船长要他们原地不动，直到他集合不下并装备妥当以备护卫。Alfred 牧师拒绝听从这个建议。当指挥官呼叫支援的时候，他们就去跨过了河我们的岸勤队和一个排的国民军在正午时分抵达了村落尸体，或是它们的碎片，到处都是。整个地面都是湿润的。还有那气味，全能的神啊，那气味！当那些东西从雾里出现的时候，令人厌恶的生物，人形的魔鬼。我们在距离他们不到一百码的地方交战了。没什么武器有用。不管是我们的 Krag 步枪，还是加特林机枪。Riley 在那一刻失去了理智，我猜那是他。装上了他的刺刀并打算刺穿那些野兽。结果差不多一打其他家伙围住了他。快如闪电般地把我伙伴的四肢扯了下来。他们直接把他的血肉从骨头上撕咬了下来！那真是可怕之极的场面！...然后他来了，小个子的秃头巫医或僧侣，管你怎么称呼他挥舞着一把看上去好像一端是扁平的铁铲，而另一端是月牙形的武器肯定至少有 10，12 具尸体躺在他脚下他跑了过去，口里述说着无法理解的话语，指了指他的头然后指了指它们的。那老人，Lord knows 他能猜出那个中国人说的是什么意思，命令我们瞄准那些野兽的头颅我们钻进了他们的空隙之间穿过一地的尸体，我们发现那中

国人身边有几个白人，我们的传教士。我们中的一人注意到其中一个脊椎被子弹打断的怪物。它依旧活着，拍打着他的手臂，咬合着它那满是血污的牙齿，嘴里发出着渎神的嚎叫！指挥官认出那是 Alfred 牧师。他一边念诵着主祷文，一边瞄准着牧师的太阳穴开了枪。

Wakowski 将他的全部文档卖给了杂志廉价杂志《Tales oft he Macabre》，这次行为立刻给他带来了免职和关押。在被释放后，Wakowski 拒绝了任何进一步的会见。至今，美国海军坚决否认这个故事。

公元 1905 年，TABORA，坦噶尼喀，德属东非

审讯记录记叙有一个仅仅被叫做"Simon"的本地向导，因为他砍下了一个著名白人猎人，Karl Seekt 而被逮捕和控告。Simon 的辩护律师，一个名叫 Guy Voorster 的荷兰种植园主，说明他的委托人相信他只是在忠于一个英雄之举。以下是 Voorster 的陈述：

Simon 相信存在一种会夺去一个人的生命力量的疾病。在某个阶段他会只剩下身体，那死者依然活着，但不再有自我意识留存，只有嗜食同类的驱动力此外，这种不死怪物的牺牲者也会从他们自己的坟墓里爬起来去吞食更多的牺牲者。这个循环将会重复，一而再再而三，直到世界上不剩一人除了但这些可怕的食肉怪物我的委托人说这名被怀疑的受害人迟于预定计划两天才回到营地，他变得神志不清且手臂上有无法解释的伤口。那天刚过他就断气了我的委托人接下来叙述了 Herr Seekt 从他临终所卧之床上起身并开始向他队伍里其他的人露出了他的牙齿。我的委托人用他那土著刀砍下了 HerrSeekt 的头并且丢进营火里烧成了灰。

Voorster 先生立刻申明他并不接受 Simon 的证词，同

时只证实那男人是精神病而不应处死。由于以神经错乱作为辩护只适用于白人而不包括非洲人，Simon 被判决绞刑。这次审判的所有记录依然保存在 Dares Salaam，坦桑尼亚，虽然状况很糟。

公元 1911 年，VITRE，路易斯安那州

这一典型的美国传奇，在美国南部的酒吧间和学校更衣室流行不已，其来源于有证明文件的的历史事实。万圣节夜，几个年轻阿卡迪亚人参加了一个在一个小溪从午夜待到黎明的“挑战”。当地传言有来自一个种植园家庭的丧尸在沼泽地里徘徊，攻击并转化任何撞上的人类。在隔天的中午，没一个年轻人从他们的挑战里返回。一支搜救队被组建起来搜索沼泽地。他们遭到至少 30 个丧尸的袭击，其中包括那些年轻人。搜索者们撤退了，无意中将不死者引向了 Vitre。

正当居民们把自己封堵在家中时，一个镇民，Henri De La Croix，相信若是把不死者浸泡在蜂蜜里就可以引来成千上万的昆虫吧它们吞噬掉。这个计划失败了，而 De La Croix 差一点就丢了命。随后不死者们第二次被泡了个透用煤油，同时被点燃了。由于对他们的行动缺乏正确的结果预估，Vitre 的居民们恐惧地看着燃烧着的食尸鬼引燃任何触及之物。一些受害人，被困在堵死的建筑里，在其他人逃进沼泽地的时候被活活烧死。几天后，志愿营救者清点的幸存者人数为 58 人(镇子之前的人口为 114 人)。Vitre 被彻底烧成了平地。由于伤亡统计对尸体辨识的困扰，Vitre 的伤亡人数被加上了丧尸的尸体数，结果至少有 15 具尸体无法解释。Baton Rouge 的政府提出的官方说明将袭击解释为一场‘黑人引起的骚乱行为”，考虑到 Vitre 是个彻头彻尾的白人镇子，这个解释实在引人疑窦。所有从幸存者的私人信件及日

记中透露的丧尸袭击的证据，被他们的后代继续保存。

公元 1913 年，PARAMARTSO，苏里南

Ibrahim Obeidallah 医生可能是扩展人类对丧尸的科学知识的第一人，而他(幸运的是)并不是最后一人。Jan Vanderhaven 医生，当时已经因他对麻风病的研究而在欧洲受到尊敬，前往南美洲殖民地对这种表征相似的奇异瘟疫进行研究。

这些感染者的病状和那些全球皆有的类似：化脓的溃疡，斑驳的皮肤，肉体在外表上腐烂。然而，所有和通常疾病相似的症状也就仅此为止了。这些可怜的家伙似乎变得彻底疯狂他们并未表达出理性思考和对家人的辨识：他们既不睡眠也不饮水。他们拒绝任何并非活物的食物昨天有一个医院勤务员，纯粹为了好玩和反抗我的指示，把一只受伤的老鼠丢进了患者的隔离间。他们中的一员迅速抓住了那只害虫然后把它整个吞了下去感染者表现出近乎狂暴的敌意他们会咬任何靠近的人，像动物一样撕咬他们一个病人的访问者；一个有权势而无视任何医院规章的女人，之后被他那被感染的丈夫咬了。尽管尝试了所有已知的治疗手段，她很快便屈服于伤病，当天后不久便故去尸体被送回了她家的种植园因为涉及到某种礼貌，我对尸体解剖的请求被拒绝了当晚那尸体报告被窃实验通过酒精，福尔马林，以及加热组织到 90 摄氏度消除了细菌的痕迹我因此判明传染源是一种活着的液体命名为“Solarium”。

(“感染性的活液体”在拉丁语的“病毒”被使用前是一种常见的术语。)这些摘录来自一本 200 页，历时整整一年的由 Vanderhaven 医生对这次新发现里的记录。在这次研究里，文档记录了丧尸对疼痛的耐受性，明显的对呼吸的不依赖，

缓慢的腐烂速度，速度的缺乏，有限的敏捷，以及自我治愈的匮乏。由于他的学科受到的粗暴干涉以及医院方面不可避免的恐惧，Vanderhaven 从未真正被允许完成一次尸体解剖。由于这个原因，他对活死人的研究也就只能到这个程度了。在 1914 年，他回到荷兰并发表了他的发现。讽刺的是，这既没给他带来科学界的赞美，也并没导致奚落。他的故事，和当时其他很多人的一样，由于第一次世界大战的爆发而黯然失色。他工作的副本被遗忘在阿姆斯特丹。Vanderhaven 作为医学工作者回到了荷属东印度群岛(印度尼西亚)，他在那里后因疟疾而去世。Vanderhaven 的主要突破在于发现了导致丧尸的产生的源病毒，以及他是，特别的，第一个为病毒赋名"Solanum"的人。他为何选择这个词无人知晓。尽管他的成果并未在欧洲同代人中闻名，却在今日在全世界广为人知。不幸的是，这个好医生的发现，被以破坏性的方式加以应用。(参阅"1942-45A.D.，哈尔滨")

公元 1923 年，科伦坡，锡兰

这篇文档来自《The Oriental》，一份为生活在印度洋地区的英国人提供的被驱逐国外的报纸。Christopher Wells，英国皇家航空公司的一名副驾驶员，在落海 14 天后在一救生筏上获救。Before dying of exposure，Wells 解释他本来是在运送一具由一支在埃佛勒斯峰(喜马拉雅山主峰之一，中国称珠穆朗玛峰)的英国探险队发现的尸体。那尸体曾经是一个欧洲人，他的衣物是一个世纪前的风格，没有任何可供辨识的文件。由于他被冻得很结实，探险队队长决定将他运回科伦坡作进一步研究。

在途中时，尸体解冻了，醒了过来，并开始攻击机组成员。三个试图干掉袭击者的人用灭火器敲击它的头颅(尽管他

们并不知道他们正在对付什么玩意，这一举动恰恰能达到使丧尸行动不能的效果)。虽然即时的危机解除了，他们现在必须处理一架损坏的飞机。飞行员发出了遇难讯号却来不及发出位置报告。三人用降落伞下落到海里，而机长并没意识到他身上的咬伤将在之后带来可怕的结果。一天之后，他断气了，在几小时后丧尸化，并立即开始攻击另外二人。正当飞行员开始跟不死者袭击者摔跤时，Wells，在惊恐中，把他们俩一起提下了海。在称述一部分应称为忏悔他的故事给官员后，Wells 陷入意识不清并在第二天死去。他的故事被当作中暑引起的癫狂和胡言乱语。后来的调查也没能为飞机，机组成员，或所谓的丧尸提供什么证据。

公元 1942 年，太平洋中央

在日军初期的进军期间，一个排的帝国海军陆战队被派遣驻防 Atuk，Caroline 群岛诸岛之一。在登陆几天后，这个排遭到一群从岛上丛林里出现的丧尸的袭击。因为没有任何有关他们的袭击者的特征信息以及有效地消灭手段，一开始的人员伤亡颇高。海军陆战队员们于是转移到岛屿最北端的一处山丘上强化防御。讽刺的是，由于伤者们被任其死亡，幸存的海军陆战队员们避免了被他们的同志感染的危险。整个排在他们那山顶的堡垒里依旧束手无策了数天，缺乏食物，饮水匮乏，而且和外界隔绝。由始至终，食尸鬼们都包围着他们的位置，虽然无法爬上悬崖却也阻止了任何逃脱的可能。在两个星期的囚困后，Ashi Nakamura，排里的狙击手，发现爆头对丧尸是致命的。这项知识令日军士兵们终于得以与这些袭击者一战。在以步枪火力清光包围他们的丧尸后，他们深入森林以完成彻底的清扫。目击者记录显示部队指挥官，Hiroshi Tomonaga 上尉，只用他的武士军刀就砍

掉了 11 个丧尸的头颅(关于这件武器的运用充斥着争执)。一次战后的检查与对记录的对照显示 Atuk 岛还有可能正是 Francis Drake 爵士称为“该死的岛”的那座岛屿。据 Tomonaga 自己在战后提供给美军官员的的证词，其中提到当与东京的无线电通讯被修复后，日军指挥部高层特别指示捕获，而非杀死，任何剩下的丧尸。待这件事得以完成(有 4 个丧尸被成功束缚并封口)，帝国海军潜艇伊-58 被派遣运回这些不死者俘虏。Tomonaga 坦陈他对这四个丧尸的去向一概不知。他和他的手下被命令不许讨论他们的经历，否则处罚即是死亡。

公元 1942-45 年，哈尔滨，日傀儡满洲国(满洲)

在他 1951 年出版的书《The Sun Rose on Hell》，前美军情报部官员，David Shore 详细描述了一系列战时由日军一支被称为“黑龙”的军事单位实行的生物实验。"实验之一，代号“樱咲(Cherry Blossom)”旨在繁殖并训练丧尸成为一支军队。

根据书中内容，当日军于 1941-42 年间侵入荷属东印度群岛时，Jan Vanderhaven 的工作记录的一份副本在 Surabaya 被发现。这份记录被送抵黑龙部队位于哈尔滨的总部进行进一步研究。尽管有了理论上的计划，却没有 Solanum 的样本可以找到(表明远古反丧尸“生命兄弟会”履行其职责过分有效)。但这一状况在 6 个月后发生在 Atuk 岛上的事件改变了。4 个捆缚好的丧尸被送到了哈尔滨。

四中之三被用于实验，而剩下的一个则用来增加丧尸的数目。人的来源是日本的“持不同政见者”(任何不认同当局统治的人)都被作为白老鼠。在一个“排”的 40 个丧尸完成转化后，黑龙开始试图将它们训练成工蜂一般服从的卒子。

结果令人沮丧：撕咬将 16 名教官中的 10 人变成了丧尸。在两年的无果尝试后，他们决定将全部 50 只丧尸放出去以攻击敌军不论处于怎样的状况。10 个食尸鬼以降落伞投送进了进入缅甸的英军中。但运输机在抵达目的地之前就被防空炮火击毁，爆炸摧毁了它那不死者货仓中的一切。第二计划是用潜水艇运送 10 个丧尸前往美军控制的巴拿马运河区(他们试图借此制造混乱以中断大西洋制造的战舰驰援太平洋战区)。但潜艇在途中被击沉了。第三次尝试则是(还是用潜艇实行)在美国西海岸释放 20 个丧尸。在穿越北太平洋的中途，潜艇艇长在无线电中回报丧尸们挣脱了束缚并正在攻击艇员，而他别无选择只有凿沉潜艇。随着战争渐近束，第四次也是最后的尝试，是将剩下的丧尸用降落伞投进云南省的游击队活动区。丧尸中的九名为中国军队狙击手爆头射杀。这些射手并没意识到他们的射击的重要性。他们总是头部优先。最后的丧尸则被抓住，束缚，并被带至毛泽东的总部进行进一步的研究。当苏联军队在 1945 年攻入满洲国时，“樱咲”计划的全部记录和证物都不见了。

本书的资料主要来自黑龙部队两名成员的目击报告记录，在他们于战争结束之时为美军在南韩所俘虏时，作者亲自听取了报告。一开始 Shore 为他的书找到了一个出版商，一个小的，独立的公司名为 Green Brothers Press。在这本书上架以前，政府下令将所有副本没收。Green Brothers Press 立即被议员 Joseph McCarthy 以出版“obscene and subversive material”的罪名起诉。由于承受的法律费用，该公司申请了破产。David Shore 则被以危害国家安全的罪名获判无期徒刑，于堪萨斯 Leavenworth 堡服刑。他在 1961 年被释放，但在获释后 2 个月因心脏病发作去世。他留下的

的寡妇，SaraShore，直到 1984 年去世之前都秘密违法保存的丈夫的手稿副本。他们的女儿，Hannah，不久前才胜诉了争取出版该书权力的诉讼。

公元 1943 年，法属北非

这份摘录来自 P.EC.Anthony Marno 的任务报告，他是一架美军 B-24 轰炸机的尾炮手。在从一次对意大利的德军步兵的夜间袭击中返航时，他们发现飞机已经在阿尔及利亚沙漠的上空迷失方向。燃料不足时，飞行员发现下方有一处看上去是人类殖民的地方，于是命令他的机组成员跳伞。他们发现的是 Louis Philippe 堡。

那看上去好像是某种小孩子的梦魇我们打开了大门，上面没有栅栏或别的什么东西。我们走进院子里，而那里堆满了白骨。山一样高，不是玩笑！就那样散落四处，像电影里似的。我们的机长，他摇了摇头然后说，“这里似乎是什么用来埋藏财宝的地方，你懂我的意思吗？”好在这些尸体没一具在井里。我们计划装满自己的水壶，找点物资。那里没有食物，但也没人想要就是了，你懂我的意思吧？

Marno 和他的其他机组成员在距离堡垒 50 英里外被一支阿拉伯驼队营救。当他们询问这地方的相关时，阿拉伯人置若罔闻。当时，美军既没有资源也没有兴趣，去调查一处位于沙漠中心的被抛弃的废墟。之后没有任何调查队被派出。

公元 1947 年，JARVIE，英属哥伦比亚

这一系列被分在五份报章中的文字叙述了一场发生在这个加拿大小镇的血腥事件，以及联合起来的个人英雄主义。对这起时间我们所知甚少。历史学家最开始的携带者是

Mathew Morgan，一位返回村子之时肩上带着一处奇怪咬伤的当地猎人。在第二天的黎明，21 个丧尸在 Jarvie 镇的街道上徘徊。

9 个人已经被吃的干干净净，剩下的 9 个人类把自己封堵在治安官的房间里。由一个被包围的镇民射出的幸运一枪表明，给大脑一发子弹是有效的。但与此同时，所有的窗子都已经堵满了丧尸，所以没有谁能够瞄准自己的武器。他们计划让一人从地板的阴影里爬出去，从而抵达电话-电报室，以发信给维多利亚市的官员。幸存者们成功到了中途，但一个附近的丧尸注意到了他们并追了上来。队伍中的一人，Regina Clark，告诉其他人继续前进而自己去引开丧尸。Clark，只装备了一挺美国 M1 卡宾枪，把丧尸们引进了一条死胡同。目击者证实 Clark 这样做是故意的，令一群丧尸被限制在一处狭窄的地区，这样她同时就最多只需要面对 4 个目标。凭着冷静的瞄准和令人惊骇的装弹速度，Clark 解决了全部不死者。一些目击者叙述她在 12 秒内打空一个 15 发弹匣而没有一发错失。而更令人惊骇的是她轰掉的头一个丧尸恰恰之前还是她的丈夫。官方报告将事件描述为“一次难以解释的公众暴力表现”。报纸上的所有文章都基于 Jarvie 镇民的描述。Regina Clark 拒绝了采访。她的经历对他的家人而言依旧是一个被保守的秘密。

公元 1954 年，THANHOA，法属印度支那

这段文字来自 Jean Beart Lacoutour 写下的一封信件，他是居住在这处前殖民地的一个法国商人。

游戏名字叫做“魔鬼之舞”。一个活人被和一个这种生物关在一个笼子里。那人有的只有一把小刀，可能最多也就 8 厘米长他可疑在和那活尸体之间的华尔兹舞中幸存吗？

Zfnot，全过程会持续多久？人们以这种或其他变数来赌博我们维持着他们的数量，这些散发着恶臭的角斗士。他们中的大部分都来自一场失败战斗的受害者。也有的是从街上带来的我们给他们家人的报酬很不错愿上帝宽恕我这不可思议的罪过。

这封信，由于某种惊人的运气，在印度支那为胡志明率领的部队解放后第三个月，到达了 LaRochelle，法国。Lacoutour 的“魔鬼之舞”的命运无人知晓。在没有进一步的信息得以发现。一年后，Lacoutour 的尸体被送到了法国，严重腐烂，脑子里有一颗子弹。北越验尸官的死因判断是自杀。

公元 1957 年，蒙巴萨岛，肯尼亚

本段文字摘录自英军军官对俘虏的 Gikuyu 矛矛党人起义(Mau Mau uprising)者的审讯记录(所有回答都来自一名翻译的转述)：

Q：你看到了多少？

A：5 个。

Q：描述一下他们。

A：白人，他们的皮肤灰暗破裂。有些身上有伤口和咬痕。全部的胸口都有枪眼。他们脚步蹒跚，哀嚎不止。他们的眼睛没有生气。他们的牙齿沾满血垢。他们笼罩着腐败的气味。动物望风而逃。

（战俘和 Mosai 翻译之间发生了争执。战俘变得沉默。）

Q：发生了什么？

A：他们向我们而来。我们拔出了 lalems(Mosai 吴起，和弯刀很像)并砍下了他们的头，然后埋葬了他们。

Q：你把头也一起埋了？

A：是的。

Q：为什么？

A：因为用火的话会让我们暴露。

Q：你没有受伤？

A：那我就不会在这里了。

Q：你不害怕？

A：我们只惧怕活人。

Q：这么说那儿有某种恶灵？

（战俘吃吃地笑了。）

Q：你笑什么？

A：恶灵是用来吓唬小孩的说法。那些家伙是醒着的死人。

这名囚犯在之后的审讯里没有提供多少讯息。当有人询问是否存在更多丧尸时，他保持着沉默。整份文档当年被一部英国小报刊登了出来。却并未造成任何影响。

公元 1960 年，BYELGORANSK，苏联

人们怀疑，自二战结束以来，攻入满洲国的苏军很可能抓获了大部分的日本科学家，缴获了大部分的档案和测试记录(丧尸)与黑龙的特殊计划有关的。最新发现表明这些谣言恐怕属实。苏联这一新计划的目的是制造一支由活死人组成的以应对第三次世界大战的秘密军队。“樱咲”，被重命名为“鲟鱼”在一处位于东西伯利亚地区的小村开始实行，那里仅有的他用建筑是一座关押持不同政见者的监狱。这一选址不仅保证了绝对的保密，同时确保了实验材料的来源。基于最新发现，我们得以确定，出于某些原因，实验出错了，继而导致一起数百丧尸规模的爆发。只有少数科学家得以成功逃进监狱。在高墙后得到安全后，他们开始专心于一场据信

救援会很快到来的围攻。但事实并非如此。一些历史学家相信由于村子地处偏僻(没有道路，补给全靠空运)，阻碍了及时的反应。还有的则认为，由于计划是由约瑟夫斯大林所发起，KGB(克格勃)对于告之赫鲁晓夫总理实情很有顾虑。第三重理论认为苏联高层知道这场灾祸，并在周围部署部队以防突破，然后冷静旁观围攻的结局。在监狱高墙里，被困在一起的科学家，军事人员，还有囚犯们颇为舒服地幸存了下来。温室建立了起来；水井挖掘了出来；供电则有风力与人力发电机保证来源。甚至无线电联系的维持也成了每日的功课。幸存者们报告说，根据他们的现状，他们可以坚持到冬天，到时候，不死者们将有希望被冻硬。在第一场秋霜前三天，一架苏联飞机在 Byelgoransk 投下了一枚粗糙的热核反应装置。一兆吨级的爆炸抹去了村子，监狱，以及整个周边区域。

几十年来，这起灾难被苏联政府解释为一次例行的核武器试验。真相直到 1992 年信息被泄露到西方时才被揭开。爆发的谣言同时也在年长的西伯利亚人间传说，由于俄罗斯首次的言论自由而接受采访。前苏联官员的记忆暗示着这次毁灭的真相。他们中有些承认 Byelgoransk 村的确存在。还有的确认那里既是一处政治监狱也是一座生物战中心。有的甚至在某种程度上承认了某种“爆发”，尽管没有任何人有确切描述那里发生了什么。

最具决定性的证据来自 Artiom Zenoviev，一名俄罗斯暴徒及前 KGB 档案保管员，将所有政府官方报告的副本交给了一名匿名的西方人(一次对对方慷慨回报的回应)。报告里包括了无线电记录，航空照片(既有之前的也有之后的)，还有地面士兵和轰炸机机组的免职报告，以及被标注的“鲟鱼”计

划指挥者的供词。和这些报告一起交出去的还有 643 页，关于不死者的生理学和动作形式测试科目的实验室档案。俄罗斯人将所有暴露的内容称为欺骗。如果真是这样，而 Zenoviev 也只不过是一个过渡富有创造性的投机主义者，那为什么他的清单里会有那些顶级科学家可靠的事件官方报告，军方命令，以及在 Byelgoransk 被烧尽那天一个月后被 KGB 处死的政治局局员的资料？

公元 1962 年，UNIDENTIFIEDTOWN，内华达州

这起爆发的详细资料粗略得令人惊讶，让人怀疑它究竟是不是在 20 世纪后半发生于这个行星上一个确切的地方。根据二手的目击者档案的碎片，发黄的新闻用纸的残片，以及一份值得怀疑又含混不清的警方报告，一起小规模的丧尸袭击爆发包围了 HankDavis，一名当地农民，以及三个雇工被困在谷仓里五天五夜。当当地警员前来解决食尸鬼并进入谷仓时，他们发现所有居住者都死了后来的调查查明这四个人是自相残杀而死的。更确切地说，三个人被另一个人杀掉，然后第四个人自尽了。这起事件没有发现具体的原因。谷仓在袭击里不仅足够安全，而且里面少许的食水储备仅仅消耗了一半。最新的理论认为原因在于丧尸不间断的嚎叫，再加上对彻底的隔绝和孤立的感受，导致了彻底的心理崩溃。对于爆发没有官方解释。整起事件“仍在调查中”。

公元 1968 年，老挝东部

这故事是由 Peter Stavros 讲述，他既是一个药物依赖症患者也是一名前特种部队狙击手。1989 年，当他在在洛杉矶的一个 V.A.医院接受心理评估时，他向他的主治精神病医师叙述了这个故事。Stawos 讲到他的队伍正在越南边界

执行一次例行的"搜索与摧毁"任务。他们的指定目标是一处被怀疑为 Pathet Lao(共产党游击队)集结地的村落。他们进入村落之时，他们发现村落居民正在各自的房屋里抵御几打活死人的围攻。由于不明的原因，队长下令撤退，然后呼叫了一次空中打击。空中袭击者用凝固汽油弹覆盖了整个区域，将活死人和人类幸存者一起送进了火海。Stavros 的故事得不到任何文字档案证据的证明。他的队伍的其他成员都已经去世，在任务中失踪，在美国国内去向不明，或者仅仅是拒绝了访问。

公元 1971 年，NONG'ONAVALLEY，卢旺达

Jane Massey，《The Living Earth》的野生生物摄影师，被她的杂志派去记录濒临灭绝的银背大猩猩的生活。这段摘录相当于无数有关这些奇怪的灵长类的传闻中的一段轶事：

正当我们穿过一处陡峭的峡谷时，我注意到树叶下面有什么东西在活动。我们的向导也注意到了，并要求我们停住脚步。与此同时我听到了某种在世界这个部分相当罕见的状况：彻底的寂静。没有鸟鸣，没有动物，甚至连昆虫的响动都没有，而我们正携带着一些相当吵闹的昆虫。我询问 Kengeri，而他告诉我保持安静。从峡谷深处，我可以听到那低沉的嚎叫声。Kevin(探险队的摄影师)脸色变得平时还苍白而且不停嘟囔着那一定是风声。现在，我已经听过沙捞越，斯里兰卡，亚马逊，甚至还有尼泊尔的风，而那绝对不是风声！

Kengeriput 将一只手握住弯刀并让我们停止交谈。我告诉他我想要进入峡谷一探究竟。他拒绝了。作为补充，他说，“死人在那里走动”然后沉默不语。

Massey 再没能去探索峡谷或发现嚎叫声的源头。向导

的故事可能只是当地的迷信。嚎叫声可能也仅仅是风声。然而，峡谷的地图显示它各个方向都为悬崖峭壁所包围，从而使食尸鬼不可能从中逃脱。理论上，这个峡谷可能是供一个部落专门用来困住而非消灭丧尸。

公元 1975 年，AL-MARQ，埃及

这次爆发的信息有多种不同的来源：

根据对村子居民的目击者，以及 9 名被免职的低级埃及军队人员的会见，还有 Gassim Farouk(一个现已转移到美国的前埃及空军情报局)的记录，还有数名要求保密其身份的国际新闻记者。所有这些信息证实了一次来源不明的，攻击并陷落了一个埃及小村落的爆发。对援助的呼叫没有得到答复，不论是其他村镇的警力，还是埃及第二装甲师位于仅仅 35 英里外的 Gabal Garib 的指挥部。

由于某种诡异而扭曲的命运，Gabal Garib 的话务员同时也是一名以色列 Mossad 特工，他将收到的信息发送给位于 Tel Aviv 的 IDF 总部。Mossad 和以色列总参谋部都将这一信息视为玩笑并很快将其遗忘，除了 Jacob Korsunsky 上校，Golda Meir 总理的一名副手。一位美籍犹太人以及 Late David Shore 的前同事，Korsunsky 对丧尸的存在和其在不受阻碍时能造成的威胁相当了解。令人惊讶的是，KorsunseconvincedMeir 发起一次侦查行动以调查 Al-Marq。到了此时，整起爆发已经持续了 14 天。9 名幸存者把自己封堵在了村子的清真寺里，只有少量水而没有食物。由 Korsunsky 率领的一排伞兵降落在 Al-Marq 的中央，然后，after 在一场 12 小时的战斗后，清除了全部丧尸。各种各样的猜想在事后被提出。有人相信埃及军队包围了 Al-Marq，抓住了以色列人，并准备当场处死。只是在幸存

者们的恳求，以及他们向士兵展示了丧尸后，埃及人才让以色列人平安返家。其他人则进一步扩展可能性，相信这是埃以局势缓和的原因之一。没有什么牢固的证据能证明这一故事。Korsunsky 死于 1991 年。他的自传，个人档案，军队通讯，后来的新闻文章，甚至还有据称被一名 Mossad 摄影师拍下来的战斗画面，都被封存在以色列政府内。如果这故事是真实的，它还留下了一个有趣而可信的令人费解的问题。埃及人如何能意识到丧尸的存在，仅仅依靠目击者记录以及表面上只是人类的尸体？难道会没有一个完整的，仍在活动的样本(或数个样本)能够证实这个难以置信的事件？如果真有的话，现在那些样本在哪里？

公元 1979 年，SPERRY，阿拉巴马州

在本地的邮递员 Chuck Bernard 履行他的日常事务的时候，他停在了 Henrichs 农庄前，检查前一天发抵，却还未被收走的邮件。由于这种事以前从没发生过，Bernard 打算亲自把邮件送进屋。在距离前门五十英里的地方，他听见了似乎是枪声，疼痛的惨叫，以及求助声的的声响。Bernard 逃了出去，驾车到 10 英里以外以拨打最近的一座投币式公用电话，然后呼叫了警察。当两名警官和一队医护人员抵达时，他们发现 Henrichs family 遭到了残酷的屠杀。仅有的生还者，Freda Henrichs，则表现出明显的重度感染的征兆。她在警官得以制止住她之前攻击了两名医护人员。第三同时也是最后抵达的译名警官出于恐慌，用佩枪击中了她的头。两名被咬伤者被立刻送到了郡医院接受治疗，但不久便去世。3 小时后，他们在尸体检查期间爬了起来，袭击了验尸官和他的助手，然后冲上了街道。于是整个镇子便在午夜陷入了恐慌。很快就有至少 22 个之多的丧尸在路上徘徊，还

有 15 个人被彻底吃掉了。一些幸存者把自己家当作了避难所。其他人则试图逃出城市。3 名学生打算爬上水塔。尽管被包围(几个食尸鬼打算爬上去但被踢回了地上)，这几个孩子保证了自己在救援抵达前的安全。一个男人，Harland Lee，离开自己家并武装着一把改进过的乌兹冲锋枪，一把锯短枪管的双管霰弹枪，还有两把。44 马格南手枪(一把是左轮枪，另一把则是半自动)。目击者报告说他们看见 Lee 攻击一群 12 个丧尸，先用乌兹枪攻击然后再换另一把武器。Lee 每次都瞄准丧尸的躯干，造成严重的伤害但却无法致死。缺乏弹药，而且退路被一堆撞毁的汽车堵死，Lee 开始尝试用手枪逐个爆头。由于他的手颤抖的太剧烈，Lee 什么也没能打中。这个自封的城镇拯救者很快就被吃掉了。到了早晨，来自邻镇的代表，随同州警和仓促集合的义务警员，集合在了 Sperry。武装着带瞄准镜的猎步枪和爆头致死的关键知识(一个当地的猎人学到了这点并守住了自己家)，他们很快就清除掉了威胁。官方的解释(由农业局所发布[我的嘴角不争气的上扬了])是“当地供水管线里的杀虫剂污染引起的大规模癔病”、所有尸体被疾病控制中心销毁抢在民间验尸之前。大部分的无线电录音，新闻胶片，以及私人摄像照片被立即没收。各类幸存者提出了总数 175 起的诉讼请求。其中 92 起达成了庭外和解，58 起依然未决，而剩下的则神秘撤诉了。一起诉讼最近申请使用被没收的媒体胶片。而法庭决议恐怕要在数年之后了。

公元 1980 年 10 月，MARICELA，巴西

这起爆发的新闻最初来自 Green Mother，一个试图让公众注意到，当地印第安人面临自己土地被没收和破坏的处境的环境团体。而另一面的畜牧业牛仔，则试图用暴力达成

他们的目的，便武装好自己后前往印第安聚落。在他们抵达雨林深处后，他们被另一个更为恐怖的敌人所攻击：一个数量超过 30 个的丧尸群。所有牛仔不是被吃掉就是变成了活死人。两名幸存者试图逃到邻村 Santerem。他们的警告被无视了，而官方将这次战斗报告成一起印第安人发起的暴动。3 个战斗旅开拔前往 MaricelA. 由于没有发现不死者的踪迹，他们随即进入了印第安村落。之后发生的状况被巴西政府完全予以否认，就像任何活死人导致的事件一样。目击者记录描述了一场大屠杀，具体地说就是政府士兵摧毁任何走动的存在，不管丧尸还是活人。讽刺的是，Green Mother 的成员同样否认这个故事，并将其视为巴西政府捏造的一个丧尸骗局以作为对屠杀印第安人的辩护。一个有趣的证据来自一名巴西军队军备局的退役少校。他叙述到，在战斗发生的那天之前，几乎全国每一把火焰喷射器都被征用了。而在战斗后，所有送回的武器都是空的。

公元 1980 年 12 月，JURUTI，巴西

这个位于 Maricela 下游 300 多英里边远村落，在数星期后成为数次袭击的发生地。从水里钻出来的丧尸攻击小船上的渔民，或是从河滩上各处爬上岸。这三次袭击的结果丧尸数目，民众反应，人员伤亡依然不明。

1984A.D.，CABRIO，亚利桑那州

这起爆发，卷入的人和范围相当之小，几乎仅仅勉强可算作等级 1。然而，但其衍生表现使其成为对 Solanum 的研究中最为重要的一起事件。一座小学发生的火灾造成了 47 名孩童的死亡，全部由吸入烟尘导致。唯一的幸存者，EllenAims，9 岁，通过跳出损坏的窗户逃脱却又陷入深度

裂伤和重度失血的危境。只有尽快输血能够拯救她的生命。一个半小时内，开始陷入 Solanum 感染的症状。而这件事并不为医护组所了解，他们怀疑血液是被别的疾病所污染。当测试开始之时，那孩子死了。在医护组，她父母和其他目击者众目睽睽之下，她“醒”了过来并咬伤了主治护士。Ellen 被拘束起来，护士被隔离，而医生将这起事件的详情通报给了他在菲尼克斯市的同事。两个小时后，来自疾病控制中心的医生抵达了，护送着他们的是当地的警务人员和“难以分辨的联邦特工”。Ellen 和被感染的护士被送往了一处未对外透露的地点进行“进一步的治疗”。医院的全部记录和所有储备血都被没收。Aims 一家不被允许陪伴他们的孩子。毫无消息的日子持续了一整个星期，他们被通知他们的女儿已经“去世”而其遗体由于“健康原因”已被予以焚化。这一事件是首例证明 Solanum 可以通过储藏血液传播的事件。同时它又带来一个问题：谁是那血液的供体，他的血液如何在没有被察觉已被感染的情况下采集，还有为何这名感染供体从未被人提起？此外，CDC 如何得知 Aims 的状况如此之快(那名菲尼克斯市的医生拒绝了采访)，还有为何响应手段执行如此迅速？不必说，阴谋论主导着这起事件。Ellen 的父母向 CDC 提起了诉讼，目的在于揭露背后的真相。在作者研究该起个案之时，他们的陈述正在进行。

公元 1987 年，中国和田

1987 年 3 月，中国的一队持不同政见者在新疆核电站遭遇了一场准灾难。在数月的否认后，瓷器国政府方才正式宣布发生了一起故障。一个月后，整个事件被试图渲染成一场由反政府武装的恐怖分子施行的蓄意破坏。八月，《Tycka!》，一份瑞典报纸，发表了一篇报道称美国间谍卫

星在和田上空，拍摄到有坦克和其他装甲车辆向一群，被辨识为试图进入发电站的平民的人群扫射的照片。更多的照片则显示，这些“平民”有将其包围着的同伴撕裂并以之尸体为食的举动。美国政府拒绝承认这些照片来自他们的卫星，而《Tycka！》事后也收回了这一报道。

如果和田事件是一起丧尸爆发，那么仍有很多问题无法得到解答。这起爆发如何发生？为期多久？最终如何得到处置？总共出现了多少丧尸？它们是否进入了发电站？造成的损害如何？为什么没有发生切尔诺贝利那样的泄漏？有任何丧尸得以逃脱吗？之后是否还有攻击发生？

该起事件可以确信的一份信息来自 Kwang Zhou 教授，一名后来叛逃到美国的中裔持不同政见者。Kwang 知道一名与事件相关的军人。在和其他目击者一起被送往再教育营地前，这名年轻人提到这次作战的代号为 Eternal Waking Nightmare。

还有一个问题依旧存在，整起事件到底是如何发生的？在读过 David Shore 的书，特别是一个“黑龙”部队的丧尸被中国共产党军队捕获的段落，我们或许有理由相信，中国政府曾经，或依然，在进行他们自己版本的“樱咲”(Cherry Blossom)和“鲟鱼”(Sturgeon)计划，建立一只他们自己的亡者军团的计划。

公元 1992 年 12 月，JOSHUA TREE NATIONAL MONUMENT，加利福尼亚

几名徒步旅行者和 day-trippers[当天结束旅程的旅客]来到这个沙漠公园，随后，他们报告说在主干道旁发现了一个被抛弃的帐篷和露营装备。公园的巡逻员前往调查，并在被抛弃营地一个半英里外发现了一副可怕的景象。一名二十

来岁的女性被发现已死亡，她的头颅因为一块巨石袭击而下陷，而她的身体布满了人类的咬痕。当地警员和州警的进一步调查发现，受害人是 Sharon Parsons，来自 Oxnard，加利福尼亚州。她和她的男朋友，Patrick MacDonald，在前一星期在公园里宿营。对 MacDonald 的全国通缉令很快被发布。对 Parsons 的全面尸检揭露了一件令主验尸官震惊不已的事实。她尸体的腐烂速度跟不上她的脑组织。此外，她食道内的人肉符合 MacDonald 的记录血型。

然而，从她指甲里发现的皮肤样本却又属于第三方，Devin Martin，一个在一个星期前驾自行车穿越沙漠的独行者兼野生生物摄影师。由于他没几个朋友，没有家人，而且是自由摄影师，Martin 的失踪从未被立案。对公园的全面搜索什么也没发现。Diamond Bar 一处加油站的监视摄影机显示 MacDonald 曾在那里暂时停下。当班的职员形容 MacDonald 形容枯槁，激动狂乱，而且肩上披着一件满是血迹的衣服。MacDonald 最后向西方前进，那里通向洛杉矶。

公元 1993 年 1 月，洛杉矶市区，加利福尼亚

关于这次爆发早期阶段的调查仍在进行，此外还包括它是如何传播到邻近区域。这次爆发最开始是由一群年轻人所察觉，他们是一个被称为 V.B.R.，or Venice Boardwalk Reds 的街道帮派的成员。他们进入城市里这一区域的原因，是为一名被敌对帮派 Los Peros Negros 谋害的帮派成员报仇。

差不多早上 1 点的时候，他们进入了一处被 Peros 作为其巢穴的，差不多被废弃了的工厂。他们最先注意到的，是这地方居然见不到一个无家可归的贫民。这个区域本来是很多当地无产者的贫民窟。纸板箱，购物车，还有其他各种

被这些游民当作日常用品的东西被丢在街上各处，却又一个人都见不到。由于对路况漫不经心，Reds 的驾车者意外地碾过了一个慢吞吞的步行者。司机失去了他的 El Camino 的控制并撞进了一栋建筑。在 Reds 修好他们的车辆或斥责够他们的同伙驾驶技能的不足之前，他们看到了那个受伤的步行者动了起来。不管不顾那受伤的背部，那受害人挪向了这些街道混混。Reds 中的一人举起了他的 9mm 手枪打中了它的胸口。这个举动不光没能阻止那个蹒跚的男人，反倒让枪声传遍了好几个街区。那个 Red 又开了几枪，全部命中，全部零效果。他最后一发子弹钻进了那人形物的头颅，结束了它的生命。Reds 根本没有时间去搞清楚他们杀掉的是啥。因为他们突然间听到一声似乎是从各个方向传来的嚎叫声。他们从街灯的影子里看到的是，很多很多，起码有 40 个的丧尸从各处围了上来。

由于他们的汽车已撞毁，Reds 冲上了街道，像字面意思那样冲向最薄的一排活死人。讽刺的是，在他们冲过数个街区后，他们遭遇了车辆和巢穴同样被活死人占据了的 Los Peros Negros 残余成员。放弃竞争以求生，两个帮派暂时休战并共同开始寻找逃生之路或者安全的避难所。尽管所有建筑都质量上好，没有窗户的建筑也很适合当作上佳的堡垒，它们却都被锁住(被那些抛弃它们的人)或被杂物堵死无从进入。由于对场地更为熟悉，Pero 们开始领路并暗示 De Soto 初中，一座很容易用跑的抵达的小学校。背后跟着仅仅几分钟路程的活死人，两个帮派成功到达了学校并且从被砸开的 2 楼窗户进入其中。

这个举动触动了防盗警铃，于是所有能够察觉到的丧尸都被惊动了，将它们的集群数量达到了 100 之多。而警报，

却又是这个坚固堡垒唯一没有意义的防护手段。以堡垒的标准，De Soto 是一个极佳的选择。坚固的混凝土结构，带栅栏和铁丝网的窗户和包钢硬木的门，都令这座双层建筑易于防守。刚一入内，这支团队就表现出值得赞扬的远见，确立第二次撤退的区域，检查所有门窗以确保安全，将所有能找到的容器装满水，然后估算所有人各自的武器弹药。由于他们认为警察是比活死人更糟糕的敌人，所有帮派成员用电话呼叫的都是同盟的混混们而非政府机构。所有的接听者都对听到的事不敢置信，但有都保证会尽快赶到不论代价。

这最后的行动，讽刺的令这次事件，成为在所有丧尸爆发中少数几个被记录的过度伤害事例。防护充分，装备齐全，指挥顺畅，组织有序，而且极端动机充分，这些帮派成员们得以能够毫无损失地从二楼窗户干掉所有活死人。援军(保证了他们的支援的同盟街道帮派)也抵达了，不幸的是与此同时到来的，还有 L.A.P.D.结果最后所有涉及其中的人都被逮捕了。

整起事件被正式解释为“当地帮派之间的枪战”。Both 和 Peros 都试图向任何愿意听的人述说真相。他们的故事被解释为“冰毒”，一种当时相当流行的毒品所带来的幻觉。由于警察和支援的帮派成员们都只看到了被击毙的尸体而没有行走的死人，没有任何目击者可以指望。不死者的尸体被移走焚化。由于他们中大部分都是无家可归的流浪汉，因此没人来辨认也没人会想念。

那些最开始被卷入的帮派成员，被以轻度谋杀罪判决，进入加利福尼亚几座州立监狱之一服刑。他们都在各自刑期的一年内被谋杀，据推测是敌对帮派成员所为。这故事本来到这里就该结束了，但有一名 L.A.P.D.警探前去询问了那些

残生的流浪汉。Helshe 几天前得知了得知 Parsons-MacDonald 事件同时对其奇异的详情感到好奇。这使得这名警探对帮派成员的故事部分相信。验尸官的报告提供了最为引人注目的论点。它完美符合 Parsons 的验尸报告。从一个指甲里发现的残渣来自不死者中一员身上的皮夹，这个 30 多岁的男人比通常的街道游民穿得更好也更为整洁。而这皮夹属于 Patrick MacDonalD。由于这皮夹主人的面部被一发 12 号霰弹正中，要识别他变得不可能。由于这位匿名的警探对把发现丢给上司可能给他/她带来的训诫感到恐惧。作为替代，他/她复制了全部事件文件然后寄给了这本书的作者。

公元 1993 年 2 月，东洛杉矶，加利福尼亚

下午 1 点 45 分，Octavio 和 Rosa Melgar，一个当地杂货店的所有者，被他们 2 楼卧室窗户下面传来的狂乱的惨叫所惊醒。因为担心他们的店铺被抢掠，Octavio 抓起他的手枪并跑下楼同时 Rosa 呼叫了警察。在被打开的下水道出入孔旁蜷缩着一个颤抖着，浑身是泥湿透了的男人，他身着一件破烂的卫生部制服，他的右脚本来应该在的地方现在只剩一个残桩并且流血不止。这个没有说明自己是谁的男人，再三叫着让 Octavio 封住下水道孔。由于不知道还能做什么，Octavio 照做了。在金属盖子被放正位置之前，Octavio 觉得自己听见某种好像遥远地方传来嚎叫的声音。当 Rosa 在男人的腿上打好结后，他半哀叫，半叫喊着地说，在他和五个卫生设施工人前去检查一处暴雨下水道的汇合点时，遭到了一大群“疯子”的袭击，他形容那些袭击者看上去好像覆盖着各种碎布和伤口，宁可嚎叫不愿说话，而且用一种好像跛了腿似的方式在步行。男人的言语逐渐减弱变为一种无

从理解的短语，哼声，和呜咽，在他陷入意识不清以前。警察和医护人员在差不多 90 分钟后抵达。这时候，那受伤的男人显然已经死了。在他的尸体被运走后，L.A.P.D.警官得到了 Melgars 的陈述。Octavio 提起他听到的嚎叫声。警官记录了这点但不发一言。6 个小时后，Melgars 从早间新闻中得知那辆运着死去男人的急救车，在前往当地医院的路上出了车祸并爆炸了。那些医护人员发出的无线电呼叫(这新闻怎么得知这些内容依然是个谜)主要由，关于那名死者从封好的裹尸袋里跑了出来的惊恐的尖叫所组成。在播音结束 40 分钟后，4 辆警车，1 辆急救车，还有 1 辆国民警卫队卡车停在了 Melgar 的杂货店前。Octavio 和 Rosa 看着整个地区被 L。A.P。D.封锁起来，还有一个巨大的，草绿色的，用同样材质的通道连接着卡车的帐篷，被搭建在下水道出入孔上。Melgars，和很多旁观者一起，听到毫无疑问是枪声的回声从出入孔里传出。不到一个小时里，帐篷被拆除，下水道口被封填，所有车辆也很快就开走了。关于这起发生在洛杉矶市区的事件很少有人怀疑。政府的响应的详情，尤其是那个地下迷宫里发生了什么，可能永远无从得知。Melgars，出于“个人法律原因”没有接受进一步的质询。L.A.P.D.将这起事件解释为“例行的公共健康与设施维护的检查”。洛杉矶卫生局否认了任何员工的失踪。

公元 1994 年 3 月，SANPEDRO，加利福尼亚

如果不是 Allie Goodwin，南加利福尼亚船坞的一名起重机操作员和她的一次性相机，全世界可能永远无从得知这起丧尸爆发的真相。一个无标记的集装箱被从 S.S.Mare Caribe 号，一艘来自菲律宾达沃市的 Panamanian-flagged 货船上卸载下来。好几天里这个集装箱都被丢在船坞内等待

收货。一个晚上，一个巡夜人听到集装箱里传出什么声音。他和几名安全守卫，怀疑里面可能装满了偷渡者，便立即打开了集装箱。46 个丧尸随即涌了出来。最靠近的几人立刻被吃掉了。其他人则躲进仓库，办公楼，和其他设施内寻求庇护。这些建筑里有的提供了适宜的保护；别的则成了陈尸场。4 个无畏的起重机工人，Goodwin 也在他们之中，爬上了他们的机器并将一些集装箱提升到高处，将它们变成了特别的堡垒。这种预制安装的掩蔽所让 13 个工人在后半夜以保安全。起重机操作员们之后将这机器当作武器使用，把集装箱砸在任何够得着的丧尸头上。与此同时警察抵达了(进入了让那些因门上锁而被封住的建筑)，这时已经只剩 11 个丧尸还在活动。而它们接下来便被一连串的枪击(包括一些幸运使然的爆头)放倒了。总的人类伤亡估计有 20。丧尸的尸体数目则是 39。剩下 7 个不知所踪的则被认为掉进了水里然后被海流冲走了。

所有新闻里都声称整起事件是一次训练。没有任何等级的政府声明得以发布。船坞经营者，San Pedro Police 甚至损失了 8 名保安的私营安保公司都保持了沉默。Mare Caribe 的船组人员，船长，以及其所属公司都宣称对这个集装箱的来源一无所知，而这集装箱也神秘消失了。这个港口也巧合的在袭击发生的隔天因火灾而损毁。

令这些掩饰变得难以置信的是，San Pedro 是一座大型，繁忙的港口，而且还是美国最主要的移民港口。政府如何得以封住这起可怕事件几乎所有的信息来源？Goodwin 的照片和陈述则被所有有关官员称为杜撰。她后来因为心理问题而被开除。

公元 1994 年 4 月，圣莫尼卡港，加利福尼亚

3 个 Palos Verdes 居民，Jim Hwang，Anthony Cho，还有 Michael Kim，向警察报告说他们在港口钓鱼时遭到袭击。3 个人发誓说 Hwang 当时钓到了一个他们认为是底栖鱼的又大又很重的获物。然而他们拖出水面的确是一个男人，赤身裸体，部分被烧焦，部分已腐烂，而且依然活着。那男人攻击了 3 个钓鱼者，抓住 Hwang 并试图咬他的脖子。Cho 把他的朋友推向后面同时 Kim 用一把桨击打那生物的脸。在三个钓鱼者往回逃窜的时候那袭击者沉进了水里。三人立刻被全部要求在 Palos Verdes 警局进行药物与酒精测试(测试表明三人既没嗑药也没饮酒)，并且整晚进行询问，然后在次日早晨被释放。官方上该事件依然“在调查中”。根据袭击发生的时间与地点，这个生物逻辑上判断很可能是 San Pedro 爆发里的丧尸之一。

公元 1996 年，THE LINE OF CONTROL，斯利那加，印度

这段摘录来自边境防卫部队的 Tagore 中尉的岗哨行动报告：

那东西蹒跚着接近；就像是吃撑着或者喝醉了那样。(透过双筒望远镜)我可以看见他穿着巴基斯坦突击队的圈全套制服，而他们据报告从不在这一地区活动。当他接近到 300 米处时我们命令他停止前进并表明自己身份。他没有服从。第二次警告发出。依然没有回应。他似乎是在毫无条理的嚎叫。随着我们的呼叫他的步伐有了一丁点的加快。到了 200 米处他拌上了第一枚地雷。那是一枚“弹跳贝蒂(Bouncing Betty)”我们观察到那东西躯干上上下都出现了弹片伤。他

绊倒了，全身倒地，然后又站了起来继续前进我推测他穿了某种贴身护甲这一动作在 150 米的时候再次发生。这次弹片切下了他的下巴到了这个距离我可以看出他的伤口并没流血风向变成吹向我们的方向我们闻到了似乎是腐肉发出的腐臭味。100 米的时候我命令 Tilak 列兵(排狙击手)干掉那玩意儿。Tilak 准确地在他的前额开了一个洞。那个东西立即倒地。他没有再起身，没有再继续动作。

后续的报告文档提到了在 Srinagar 的军医院进行的尸体解剖及复原。那尸体之后很快就被国安队处理掉了。有关他们的发现的后续内容没有被公布。

公元 1998 年，ZABROVST，西伯利亚

Jacob Tailor，加拿大广播公司的一名 acclaimed documentruy filaker，抵达了西伯利亚的一个小村 Zabrovst 意图拍摄一个有关一具完整的，可能是克隆得来的剑齿虎尸体的影片。一个衣物符合一个十六世纪哥萨克人的二十来岁男子尸体也同时被发现。拍摄在七月开始，但 Tailor 和一个先期队伍在二月便抵达以熟悉环境和他的主题。Tailor 认为这具人类尸体不会在他的影片里占到几秒钟的戏份，但他依然要求将它和老虎一起储藏起来直到他返回。Tailor 于是和他的队伍返回多伦多进行必要的休息。在 6 月 14 日 Tailor 队伍的几名成员返回 Zabrovst 以准备他们那冰冻的主角和拍摄场地。这是他们最后一次被提到。

当 Tailor 和他剩下的队伍成员在 7 月 1 日抵达时他们发现所有 12 座建筑都被废弃了。上面残留着暴力和强行进入的痕迹，包括破损的窗户，翻倒的家具，还有在墙和地板上溅满的血迹和碎肉。一声尖叫把 Tailor 带回到直升机处，在那你离他发现一群 36 个食尸鬼，包括当地村民和那些失踪

的先期队伍成员，正在享用飞行员。Tailor 无法理解他看到的一切，但却足够促使他开始逃命。

形势似乎很严酷。Tailor 和他的摄影师，音响师，还有现场调研员都没有武器，没有补给，此外，还身处西伯利亚荒原的中央，无处寻求帮助。电影摄制者们逃进一座二层农舍寻求庇护。因为来不及封住门窗，Tailor 决定毁掉两做楼梯。他们在二楼放上所有能找得到的食物，以及所有能装上打到的井水的容器。一把斧头，一把大锤，还有一些小工具被用来摧毁第一座楼梯。丧尸的到来阻止了第二座楼梯被摧毁。Tailor 行动迅速，拆下二楼卧室的门板并将它们钉在第二做楼梯上。这一举措制造了一道斜坡使前来的丧尸无法得到着力点。它们一个接一个地试图爬上斜坡却都被 Tailor 的队员推了下去。这场低强度战斗持续了两天；队伍里一半的人保证袭击者毫无成就而其他人同时就睡觉(通过在耳朵里塞满棉花来阻挡嚎叫声)。

在第三天，一场奇怪的意外令 Tailor 想到了可能的逃脱手段。因为害怕食尸鬼会在他们试着把它们踢下去时抓住自己的腿。电影摄制者们用一把长柄木扫帚作为替代物把它们推了下去。扫帚柄因为这种用途而变得脆弱，被一名攻击的恶鬼抓住而断裂了。Tailor 试图把丧尸踢下去，然后惊异地看到那尖端锋利的断柄，依然被抓在那个倒下的怪物手里，恰好插进一个同伴的食尸鬼眼眶里。Tailor 不仅无意中杀死了第一个丧尸，他更是意识到了恰当消灭他们的方法。现在，不再仅仅是令他们的袭击者滑下斜坡，电影摄制者们们转入了进攻。任何接近得足够袭击的，都遭到了队伍的斧头毁灭性的破头攻击。当这把武器丢失后(卡在了一个死掉丧尸的头颅里)，他们转而使用他们的大锤。在锤柄损毁后，他们便开

始运用撬棍。战斗消耗了七小时，但最后，这些疲惫的加拿大电影摄制者们，成功消灭了所有袭击他们的怪物。

迄今，俄罗斯政府也没有正式解释在 Zabrovst 发生了什么。任何有关这起事件的正式询问都被答以“调查中”。然而，在一个像新俄罗斯联邦这样存在诸多社会，经济，政治，环境，还有军事问题的国家，他们很难对这些未开垦的西伯利亚地区的一些死掉外国人有什么兴趣。

Tailor，令人惊讶地在整起实践中抱住了他的两卷录像带。最后的成果是 42 小时有史以来最令人兴奋的电影胶片，"Lawson Film"那样的数码视频根本不能与之相提并论。Tailor 在后来几年里试着将这些胶片，至少是将其中的一部分公之于众。所有查看了这些胶片的国际"专家"都将其视为一个专业级的欺骗。Tailor 在这个他曾经视为毕生信仰的行业里失去了所有的信任。他如今身陷离婚和数起诉讼中。

公元 2001 年，SIDI-MOUSSA，摩洛哥

这起袭击的唯一证据来自一份法国报纸的左页里的一段小文章：

在 Moroccan Fishing Villag-Sources 发生的大规模瘟病爆发，已确认是来自之前 5 名受影响的不明神经状态的村民，导致他们袭击其家人和朋友并试图吃他们的肉。根据当地习俗，被影响者将被绑上重物，带到海边，然后沉入海中。政府的调查依然未决。判刑范围从蓄意谋杀到过失杀人。

没有实行政府审判，也没有进一步的报道。

公元 2002 年，ST.THOMAS，U.S.维尔京群岛

一个丧尸浮肿发胀，浸满水的，皮肤彻底溶解了的被冲上了岛屿的最北岸。当地居民无法确认那是什么玩意儿，保

持着距离并呼叫了官员。丧尸，从海滩上爬了起来，开始追赶他的旁观者。尽管好奇心让他们保持接近，人群还是因食尸鬼的接近而撤退着。两名 St。Thomas 警察抵达并命令“嫌疑犯” 停止前进。当没有回复的时候，他们开了警告枪。丧尸并无响应。警官之一向它的胸口开了两枪，毫无效果。在另一次射击开始前，一个六岁男孩，为情景而兴奋却未能意识到危险，跑近丧尸用棍子去戳它。活死人立刻抓住了那孩童并试图张开自己的嘴。两名警官立即冲向前试图把小孩从丧尸的抓执里解救出来。就在这时候，Jeremiah Dewitt，一个来自多米尼加岛的新移民，暂时离开了人群，抓住一名警官的右手并往丧尸头上开了一枪。令人吃惊的是，没有人类被食尸鬼感染。对 Dewitt 进行的审判最后将其行为视为正当防卫判他无罪。丧尸尸体的照片显示，尽管严重腐烂，他似乎有中东或北非的血统。其衣物的碎布还有绳索，证明它是那些被从摩洛哥海岸投到海中的生物之一的可信事例。理论上，一个丧尸有可能顺着海流穿越大西洋，尽管这可能是唯一有记录的事件。由于对这起事件的掩饰和压制方法奇怪至极，反而使其闻名遐迩。就像太平洋西北的"大脚"和苏格兰尼斯湖水怪,旅行者可以在 Charlotte Amalie(岛屿首府)市区的任何一个商店买到"St。Thomas 丧尸"照片，T 袖，雕刻，时钟，手表，甚至还有孩子的图画书。成打的巴士司机每天比赛着(比赛有时候相当激烈)把旅游者从 Cyril E.King 机场送到那著名的丧尸登陆地。在审讯过后，Dewitt 前往美国过起了新生活。他在 St.Thomas 的朋友和在多米尼加的家人从此再也没听说过他。

历史分析

直到二十世纪晚期，所有对活死人的研究似乎都在表明，爆发的频率保持着恒定的增加。之所以有的社会比其他的遭受更多袭击，只因为他们保有最好的记录。最具代表性的例子是将古罗马时期和中世纪相比较。这个理论同样用于靠言论来镇静“杞人忧天者”，由于人类总体上越来越依赖于文字记载，可以预期爆发将会看上去变得越来越多。这种思维方式，尽管依旧普遍，却已在某种程度上失去众望。世界人口在上升。其中心由乡村转移到城市。交通工具以越来越快的速度连通整个星球。所有这些因素共同导致了传染病的再次激化，这些疫病中有不少被确信在上世纪以前即已根除。逻辑上 Solanum 在这样一个成熟的环境里势必能繁荣。尽管各类信息被以前所未有的规模记录，分享，并储备起来，这同时也能掩盖丧尸攻击在增多的事实，它们的频率反映出它们在这个行星上的“发展”。这样一来，袭击将只会增加，以一两种可能的方式达到极致。

第一种情况是全球政府将不得不承认，通过私下和公众，活死人的存在，发起特殊措施来应对这一威胁。在这个想定中，丧尸将成为日常生活的一部分被忽视，容易被容忍，可能还会能够通过预防接种来对抗。而第二种可能，更恶劣的想定将会以活人与死人间的全面战争的方式展开结局：这场战争正是你现在要为之准备的。

附录：

爆发记录以下空间专供可疑的预示一次可能爆发的事件的记录。(参考“前期侦查”，以查阅可能的迹象。)记住：前期侦察和事前预备能够确保你生存的机会。记录的范例见下。

日期：05/07/14

地点：anysmalltown[任意小镇]，U.S.A.

距离我：Approx。290 英里

详情：早前新闻(本地，频道 5)报道说一户人家被一个或一群“疯子”屠杀并部分地吃掉了。所有的尸体看上去似乎遭受了严重的混战：瘀伤，刀伤，折断的骨骼。所有人身上都有大大的咬伤。所有死者都由头部枪击导致。他们说那是一种杀戮仪式。为什么？什么仪式？哪里的？还有“他们”是谁？所有的报道都说这解释来自一个"官方来源。"已经有搜捕发起。我注意到只有警方(没有居民代表)中的一半是优秀的射手。新闻界不允许搜索因为警方“无法保证他们的安全”。新闻主播说尸体已被带回 Largecity[大城市]而非当地停尸房，是因为需要进行“全面检查”。而那处医院距离这里只有 50 英里！

行动：列出购物清单。电告 Tom，Gregg，Henry。今晚 7：30 在 Gregg 那里聚会，磨利弯刀。清洁卡宾枪并上油，并且在备忘录上记下要在明天工作前练习一番。给自行车胎打足气。向公共服务致电以确认河流水位处于通常水平。如果事件在验尸的医院爆发，我们将实行更近一步的行动。

日期：

时间：

地点：

距离我：

详情：

行动：

鸣谢

首先，感谢 EdVictor 的信任。

感谢 David，Jan，Sergei，Jacob，Alex，Carley，Sara，Fikhirini，Rene，Panlo，以及 Jiang 为我翻译。

感谢 Dr.Zane 及他的队伍所进行的现场调查研究。感谢 JamesLofton 上校提供自己的战术观点。

感谢 Soers 教授提供的文档资料。

感谢 Ian 先生允许我使用它的图书馆。

感谢 Red 和 Steve 在绘图法上提供的帮助。

感谢 Manfred 对一座旧博物馆地下室进行的审查。感谢 Artiom 的勇气和诚实。

感谢“Joseph”和“Mary”让一位陌生人在他们的国家感到自己受欢迎。

感谢 Chandara，Ynsef，Hernan，Taylor，以及 Moishe 提供照片。

感谢 Avi 提供的抄本。

感谢 Mason 提供的电影胶片。

感谢 M.W.所作的插图。

感谢 Tatsumi 付出的时间和耐性。

感谢“Mrs.Malone”对官样文章的解析。(非常感谢！)

感谢 Josene 的游历。

感谢 Tron for a drive by “theplace”。

感谢 Ashley 船长和 SauTome 的船组成员对地点的校对。

感谢 Alice，Pyotr，Hugh，Telly，Antonio，Hideki，

还有 Singh 博士的接受会见。

感谢“you know what”研究室的男孩(和女孩)。

感谢 Annik 她那光亮的笔和剑。

以及，当然，还要感谢所有要求匿名的人们。

因你们的帮助而获救的人们将是最大的报偿。

关于作者

MaxBrooks 生活在纽约市，同时暂不准备即刻移居到更偏僻而适于防守的地方。

在一场丧尸袭击中生还的 10 条首要关键

1.在丧尸之前展开行动!

2.它们毫无恐惧，那你为什么要恐惧?

3.使用你的脑袋；砍掉它们的。

4.刀剑不需要装弹药。

5.最理想的保护=紧身衣裤，短发。

6.登上楼梯，然后拆掉它 TA.

7.离开车辆，找辆自行车来骑。

8.保持移动，保持低调，保持安静，保持警惕!

9.没有安全之处，只有更安全之处。

10.丧尸可能已不复存在，但威胁依旧保留。

不要对你最宝贵的资产生命无忧无虑又待其愚蠢之极-这本书，是你在成群的不死者你可能从不知道它们的存在，但她们可能现在已经准备吃掉你的围捕中生还的关键。丧尸生存手册，通过信赖，向你提供保护自己和所爱之人的安全措施，提供对抗活死人完全的保护。这是一本能够拯救你的生命的书。